GRY VIDEO I KONSOLE

LIPIEC 2007 / 07/2007

新プラス

NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

100

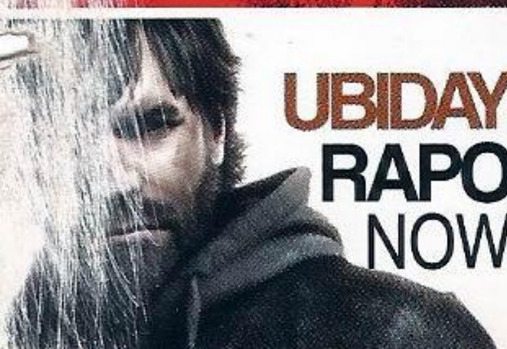
NUMERÓW NEO+
JAK HARTOWAŁA SIĘ STAL

ZRECENZOWANE
COLIN McRAE DiRT
FORZA MOTORSPORT 2
CALL OF JUAREZ
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
THE DARKNESS
HARRY POTTER I ZAKON FENIKSA

W NUMERZE
BLUE DRAGON
FIFA 08
CALL OF DUTY 4
NEED FOR SPEED PRO STREET

HEAVENLY SWORD

>> NIEBIAŃSKO PIĘKNA I ŚMIERTELNIE NIEBEZPIECZNA



UBIDAYS 2007, PARYŻ >
RAPORT Z PREZENTACJI
NOWYCH GIER UBISOFTU

HALO 3 >
WIELKA BETA
WIELKI RAPORT

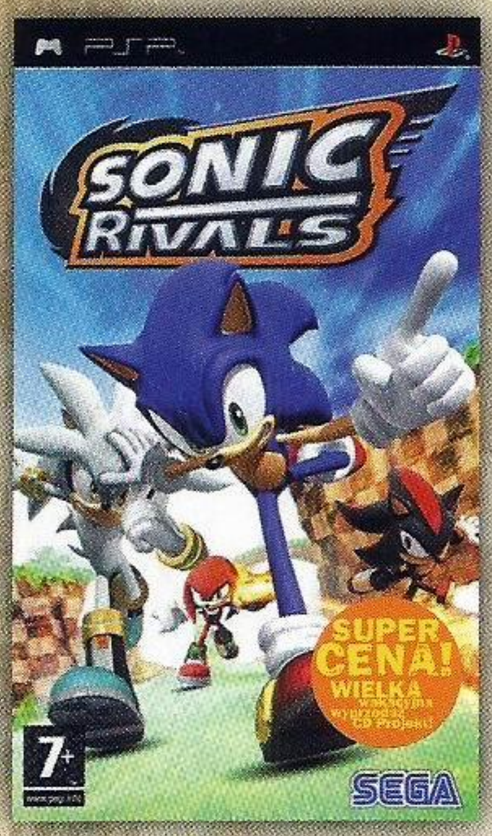
CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

9 771505 820004 07

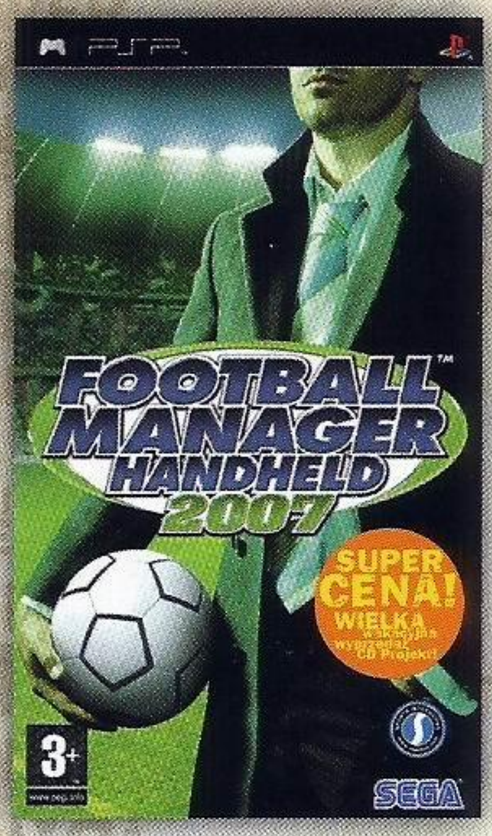
nr 100 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

WIELKA wakacyjna wyprzedaż CD Projekt!

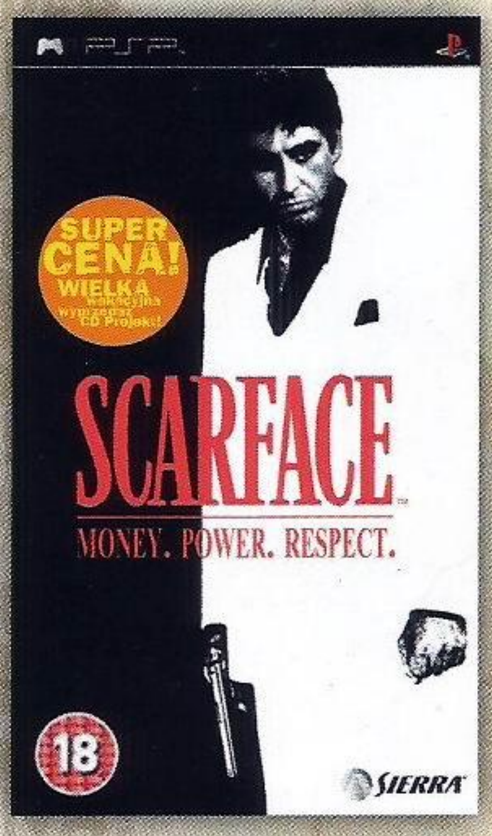
UWAGA! Nie przegap okazji!
Liczba egzemplarzy ograniczona!



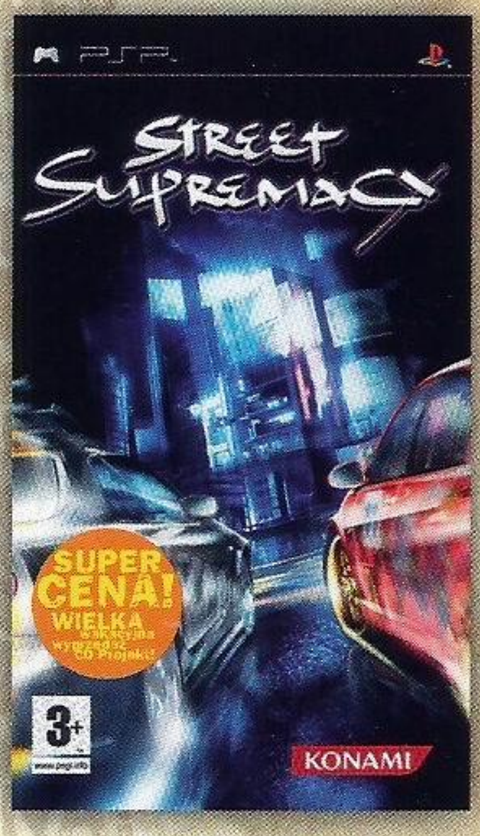
Sonic Rivals



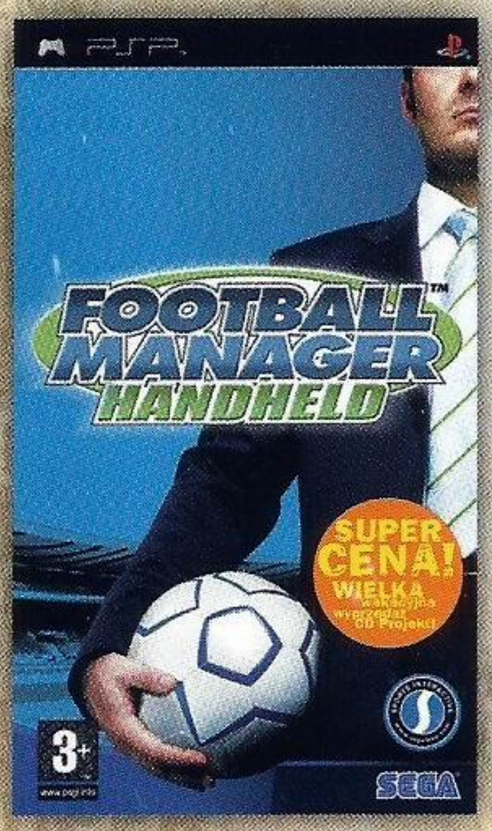
Football Manager: Handheld 2007



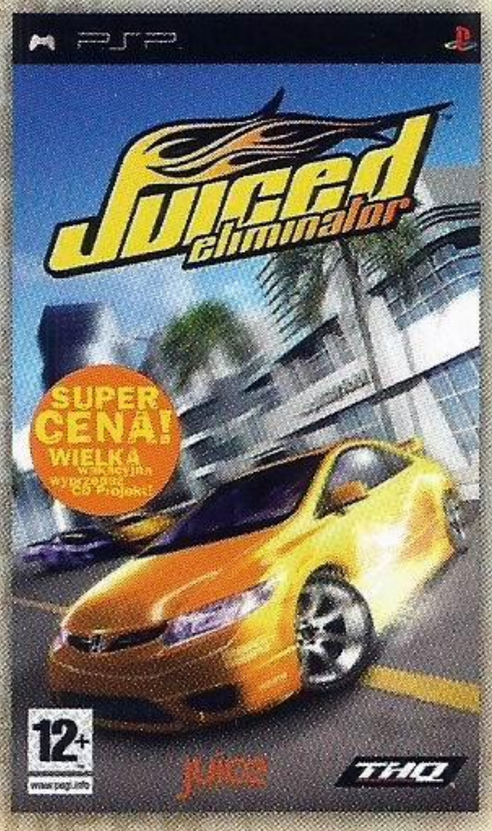
Scareface



Street Supremacy



Football Manager: Handheld

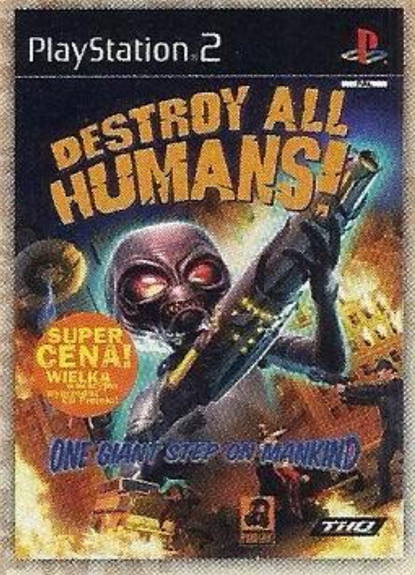


Juiced: Eliminator

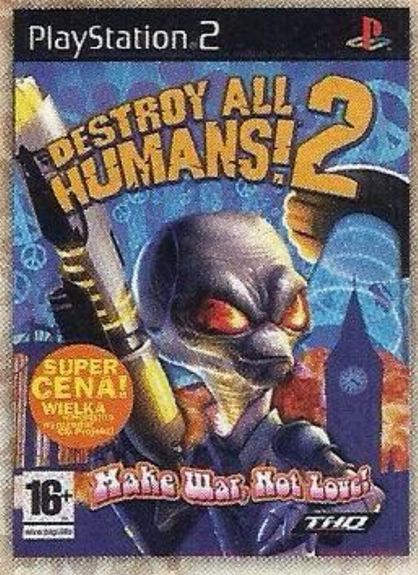
Od lipca do wyczerpania zapasów te gry kupisz do 50% taniej!

Aeon Flux

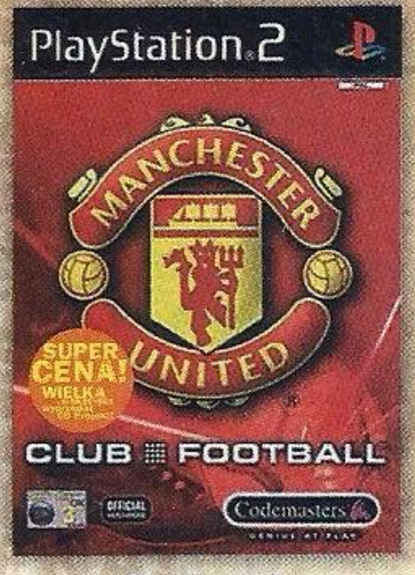
BloodRayne 2



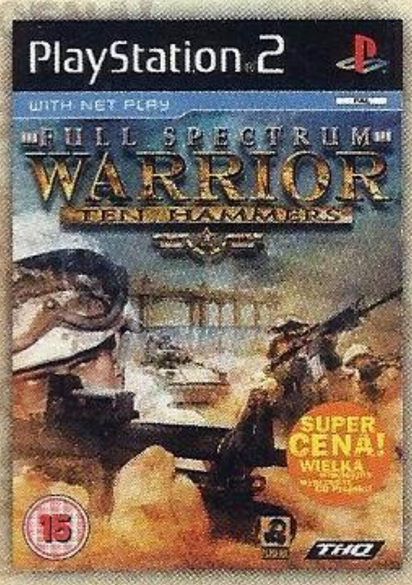
Destroy All Humans!



Destroy All Humans! 2

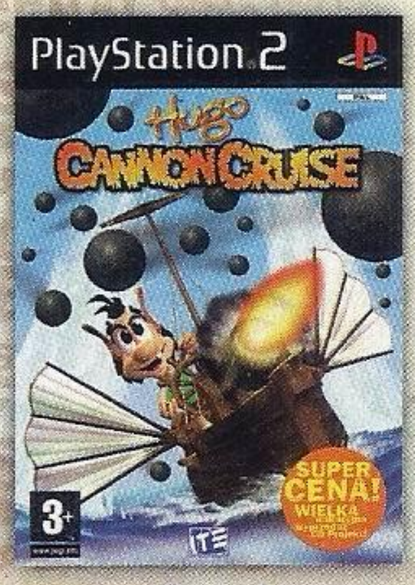


Club Football:
Manchester United

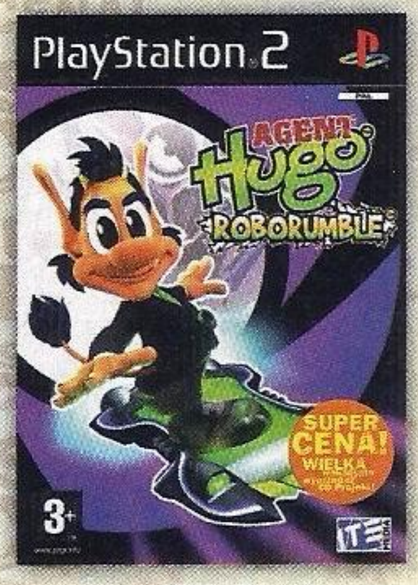


Full Spectrum Warrior:
Ten Hammers

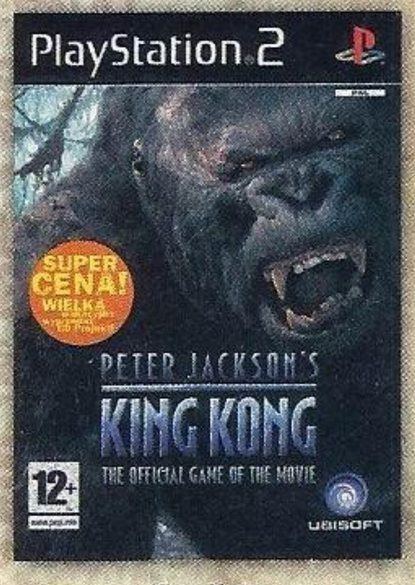
Hugo: Bukkazoom!



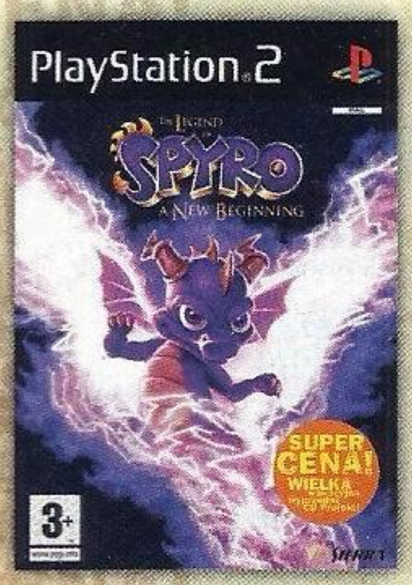
Hugo: CannonCruise



Hugo: RoboRumble

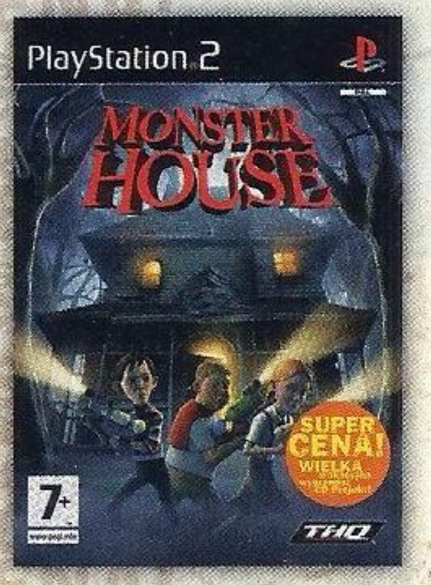


King Kong

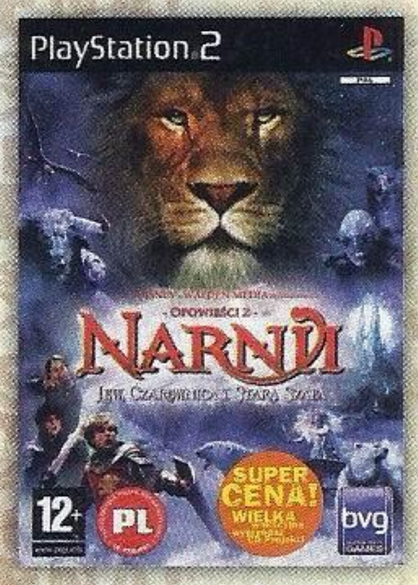


Legend of Spyro:
A New Beginning

Metal Gear Solid 3

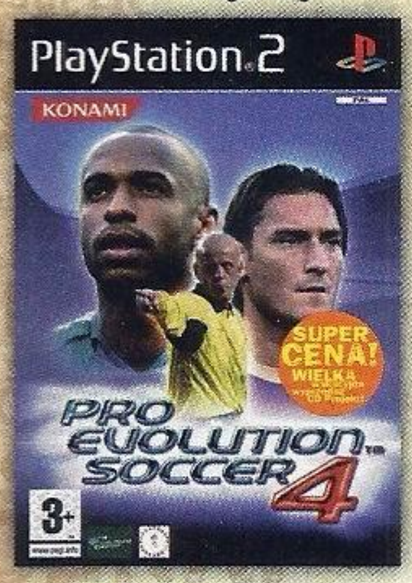


Monster House



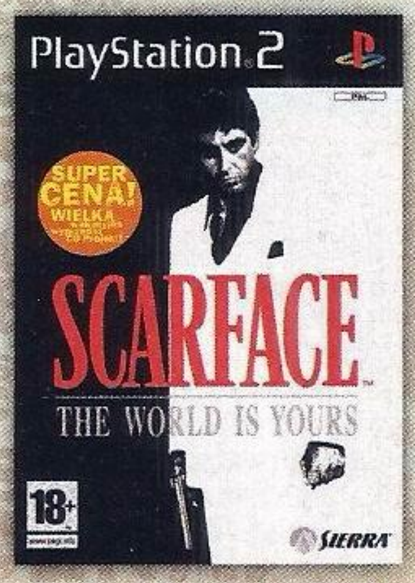
Opowieúci z Narnii

Phantasy Star Universe



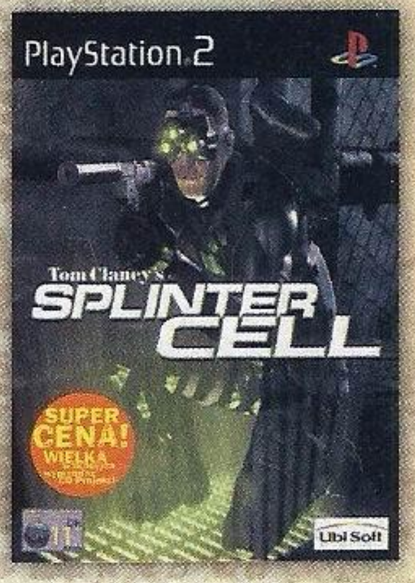
Pro Evolution Soccer 4

Pro Evolution Soccer 5

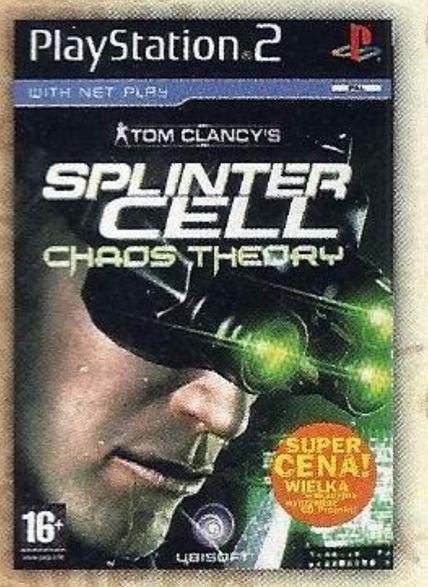


Scarface: The World is Yours

The Sopranos: Road to Respect

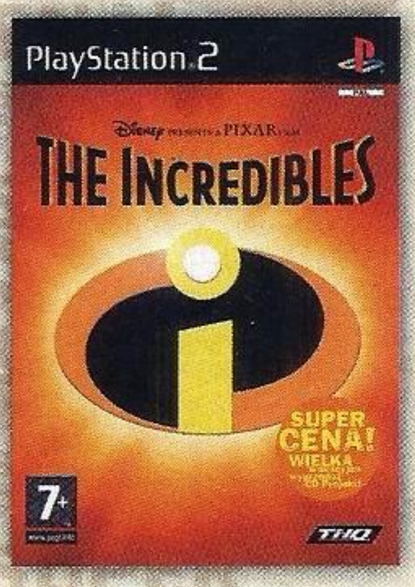


Splinter Cell

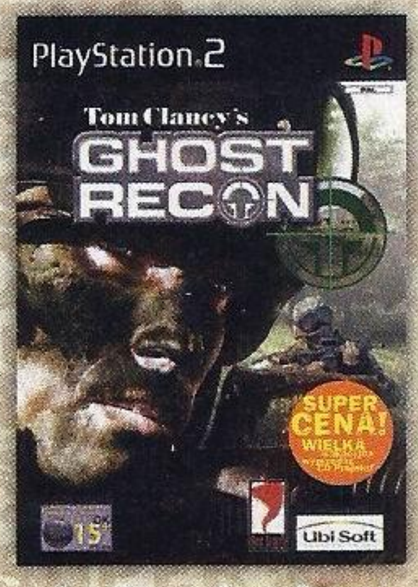


Splinter Cell: Chaos Theory

Suikoden V



The Incredibles



Tom Clancy's Ghost Recon

Urodzinowe Przygody
Kubusia Puchatka

Od lipca do wyczerpania zapasów te gry kupisz do 50% taniej!

Wypoczywajcie i grajcie!

Wakacje wakacjami – czeka potężna porcja nowych gier!

Wiedzieliście, że poza recenzowaniem nowych gier, bardzo lubimy też w nie grać? Nie wiem, jak Wy, ale przynajmniej ja odnajduję w tym jakąś – być może dziwną i perwersyjną – przyjemność. Szczególnie upodobałem sobie śledzenie gier na różnym etapie prac nad nimi, co z racji tego, iż zajmuję się zawodowo (i prywatnie) prowadzeniem magazynu konsolowego, nie jest wcale trudne. Heavenly Sword, której bohaterka o dźwięcznym imieniu Nariko firmuje swoją twarzą naszą okładkę, jest doskonałym tego przykładem. Niemal rok temu opublikowaliśmy pierwszy materiał o tej pozycji, teraz mogliśmy spokojnie zagrać i na własne oczy przekonać się o zaletach i wadach tego tytułu.

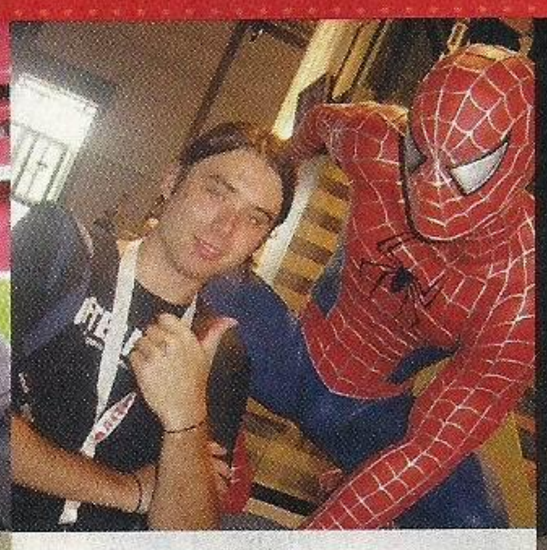
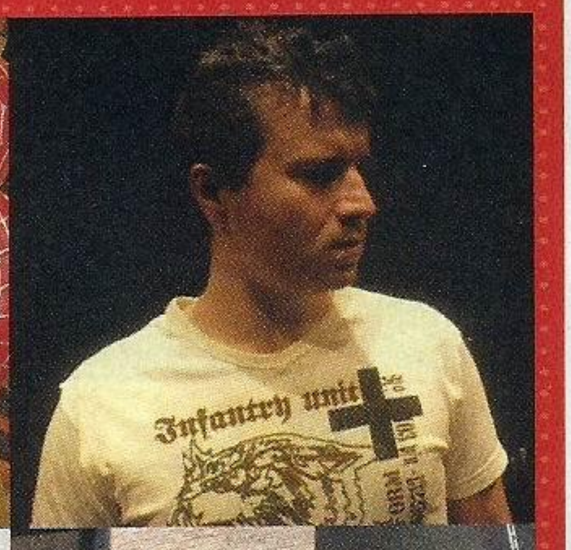
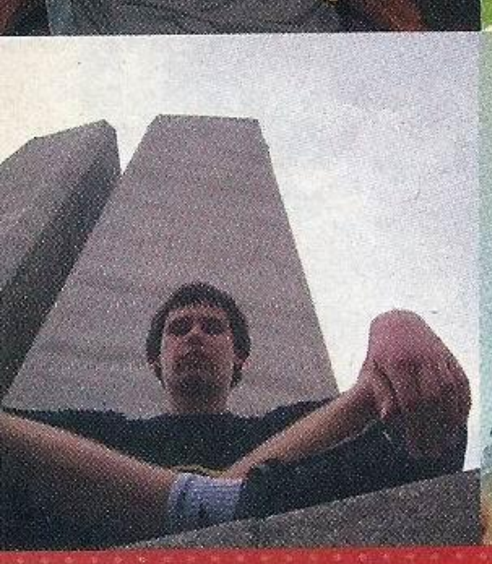
Kilka lat temu mogliśmy co najwyżej pomarzyć o tym, żeby spokojnie przemyśleć i zadać pytania autorom gier. Przedpremierowe pozycje mogliśmy tylko pomacać na wszelkich wystawach, jak Electronic Entertainment Expo, czy Tokyo Game Show. Teraz jest lepiej – coraz częściej możemy spokojnie w nie grać i analizować je w zaciszu redakcyjnym, jesteśmy też non-stop zapraszani na prezentacje... No, ale zebrało mi się na wspomnienia. Pewnie dlatego, że to setny już numer NEO+, który mam okazję prowadzić. Przygotowaliśmy specjalny, jubileuszowy materiał z neoplusowym zawirowaniem. Nie, nie będzie tabelek z najwyżej ocenianymi grami, statystyk, wykresów... Będą za to wspomnienia ludzi, którzy NEO+ tworzyli i tworzą. I zdjęcia, zarówno te sprzed lat, jak i te wcześniej nigdzie nieopublikowane. A to dopiero początek retrospekcji... Zapraszam do (nie)stosownego materiału na stronę 76.

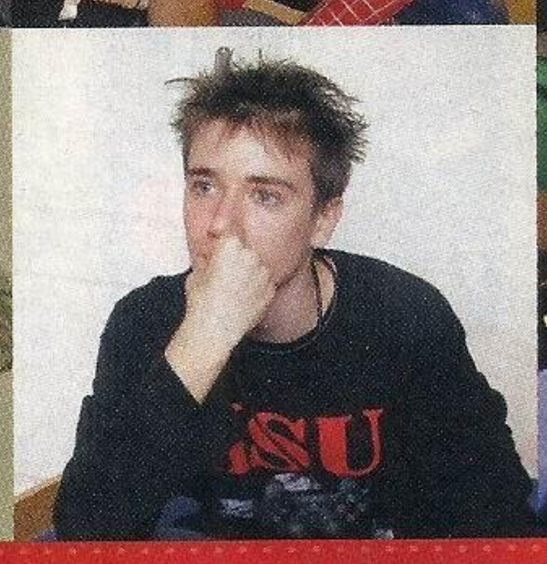
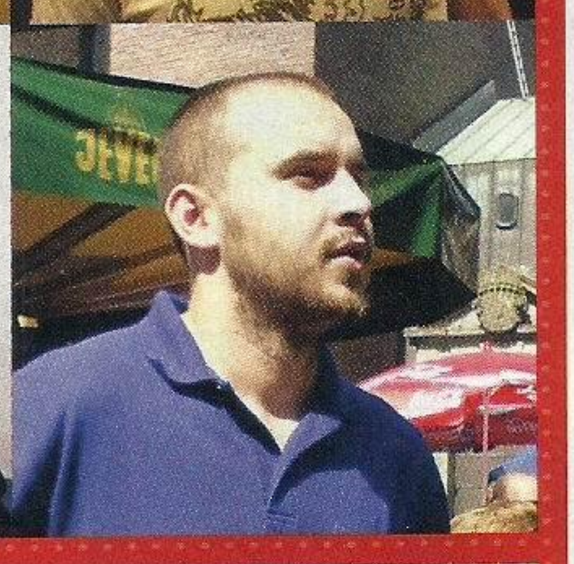
Tak czy inaczej – numer, mam nadzieję, ciekawy. Sweter spisał dla nas wrażenia z testowania w Montrealu najnowszych odsłon Need for Speeda i Fifki, Mielu, poza ograniem The Darkness, Tomb Raider Anniversary i ślicznego Harry'ego Pottera, spędził weekend w redakcji sprawdzając przedpremierowego Blue Dragona (uwielbiamy dostawać nowe megagry trzy dni przed zamknięciem numeru, w ogóle nie komplikuje to niczego, nie, nie, luzik). Marcellus przysiadł do dwóch najlepszych racerów tego lata – Forzy 2 oraz Colin McRae DiRT, Qsh bez reszty oddał się multiplayerowym betatestom HALO 3...

A ja razem z Banańskim wyskoczyłem do Paryża obejrzeć najnowsze gry Ubi, czyli przede wszystkim Splinter Cell: Conviction. Bo grywalnego Assassina, niestety, nie było. Była za to Jade Raymond, której nie omieszkaliśmy zadać paru pytań, podobnie jak kilku innym developerom.

Za miesiąc oczywiście raport z nowego/starego E3 – jesteśmy bardzo ciekawi, jak to będzie wyglądało. A tematem przewodnim numeru będzie Mercenaries: World in Flames, na konsole next-gen i PlayStation 2 oraz, między innymi, Rock Band. Do przeczytania na przełomie lipca i sierpnia!

zmartwiony banem dla Manhunta 2 – **Gulash** ■■

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
świeci i pada

Ciekawy miesiąc. Ubidays w Paryżu okazało się bardziej owocne, niż mogłem przypuszczać – owoce w kolejnych numerach, hehe. Zdziwiło mnie także to, że we Francji cena nowej płyty Linkin Park jest niższa, niż w Polsce, z czego naturalnie skorzystałem. Poza tym, mimo, że zaczynają się wakacje, my gotujemy się już na gorącą jesień – zaręczam, że producenci konsol nowej generacji szykują kilka niespodzianek. I mam wrażenie, że Wam również się spodobają.

MARCIN SIKORA // Marcellus
1001 drobiazgów

Co oni z tym sto? Poszaleli, czy co? Z mojej perspektywy, to „dopiero" 83 numery. Ale to też masa pracy i pasji włożona w każdy numer, bo jak zapewne nie wiecie, tworzenie pisma o grach, to nie tylko katowanie kolejnych megahitów - o wiele częściej zarywam noce, by domknąć kolejną stronę, niż by pograć w fajną bajkę. No i odpowiedzialność zawsze ciąży – jak coś spieprzymy i zostanie wydrukowane, to mogiła.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
nowhere to run

W końcu mamy zasłużone wakacje. Siedzę właśnie na plaży i cieszę się każdą wolną chwilą, bo ostatnie pół roku było zabójcze. Ciągle w rozjazdach, kilka prac wykonywanych jednocześnie – życie (zwłaszcza towarzyskie...) w Krakowie totalnie mnie wyczerpało. Pomyślcie teraz jaki jestem happy, gdy Marcel łapie mnie w czasie odpoczynku i każe pisać moją część Kto jest kim. SMSem. I jak tu nie kochać N+...

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
Tambourine Man

Krótkie zabawy z Rockbandem na prezentacji gier podczas imprezy EA LA udowodniły mi to, co podejrzewałem po zaprzyjaźnieniu się z mikrofonem i gitarą w Singstarze oraz Guitar Hero. Gitarzysta ze mnie średni, perkusista – przeżałosny, ale mikrofon i obsługę tamburynu, co udowodnił mi zaśpiewany z przypadkowymi gośćmi kawałek Don't Fear The Reaper mam w małym palcu. Nawet jeżeli granie na tamburynie, to jedynie stukanie mikrofonem o dłoń.

Krzysztof Janicki// Kaxi
Naked bus driver

No, dwa najważniejsze momenty roku za mną – matura zdana, prawo jazdy zdane (za pierwszym razem!). Teraz tylko jeszcze rekrutacja na studia... Ale nie ma się czym martwić, gdy pod biurkiem lśni Xbox 360. Właśnie skończyłem odkrywać uroki Gears of War i teraz już wiem, że nie ma nic lepszego niż rozciąć kogoś piłą łańcuchową na pół. Forza 2 też niczego sobie. Następny mój cel, to Wii – długo się wahałem, ale jednak chcę to mieć pod telewizorem. Pewnie jeszcze w lipcu.

Kuba Głuszkiewicz // Brat
Mazdaaaaa

Jakieś 4 lata temu wyszedłem z redakcji na chwilę, aby załatwić kilka spraw (ożenić się, założyć firmę, zostać ojcem i takie tam). Cóż, zajęło mi to dłużej niż chwilę i zupełnie nie wiem, dlaczego Gulash nie zgłosił zaginięcia. Widać też był zajęty. Nawet nie zauważyłem na jego twarzy zaskoczenia, gdy wkroczyłem do redakcji ponownie. Mruknął coś w stylu „zabieraj się za pes party, bo już tylko do tego się nadajesz" i tyle. To pewnie przez tatuaż PES Forever, który mam na pośladku.

Krzysztof Tyszka // Ganon
deska dwurodzajowa

Ubiegły miesiąc był pełny wrażeń – pozytywnych, jak i tych zgoła negatywnych. Były przyjemne akcenty – Cooking Mama to humorystyczna, kolorowa i przyjemna gierka, choć nie sprostała oczekiwaniom na miarę dużej konsoli, jaką Wii nadal imo jest. Nowy Tomek Jastrząb nie zawiódł, ale tylko dlatego, iż wiedziałem, czego się spodziewać po kolejnej odsłonie słynnej deseczki – pikowania w dół. A prywatnie miałem w czerwcu mnóstwo, mnóstwo zabawy.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
Poppy-lover

No i się doi(gra)łem – obroną pracy dyplomowej ostro zachwiała porcja świetnych gier na PSP i X360 – że też akurat teraz wyszło tego tyle. Ale nie narzekam – gram, bo jest w co.(...) Ostatnio przypadkowo znalazłem zarchiwizowane trzy numery PGRu – mojego projektu wydawniczego sprzed pięciu lat. Kupa śmiechu z przewagą kupy. Ale fakt jest niepodważalny – marzenia się spełniają! Życzę Wam udanych wakacji! Spędźcie je z fajnie i nie przesadzajcie z grami – jesienią nadrobimy!

A także: MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max , WIKTOR CEGŁA // Sweter

Numer 100 // **lipiec** 2007
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Newseditor: Patryk Bukowiecki
Internet: Adam Zdanowski

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Tomasz Bykowski, Kuba Głuszkiewicz
Hall Of Fame: Anek, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group pod kierownictwem Matta
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

"Next-gen platforms have network infrastructure already in place. We've heard from fans that they really want the game to be online, so we really couldn't make SC4 without online play" – *Katsutoshi Sasaki* o Soul Calibur 4. Nareszcie!

GAME OVER

■ **Cenzorzy:** Czym różni się Manhunt 2 od pierwszego, że nie chcecie dopuścić go do dystrybucji?
■ **Licencje:** Shrek, Fantastic Four, Piraci... znowu gorzej niż tak sobie...
■ **Ubidays:** No super, ale bez Asasyna? C'mon!, kiedy wreszcie pozwolicie zagrać!?

PRESS START

■ **Microsoft:** Serdeczne przeprosiny za niesprawdzonego newsa sprzed miesiąca i szacuneczek za polski dashboard i WCG.
■ **Singstar Eska Hity na Czasie:** „Moja panienka jest taka piękna..." – party time excellent ;))
■ **Rock Band:** Graliśmy. Nie możemy jeszcze nic napisać. Za miesiąc...

PlayStation 2

GOD OF WAR II

THE END BEGINS

Zaszedłeś tak daleko. Uzbrojony w zemstę, pokonałeś swoje demony, aby móc zabić bóstwo. Przejąłeś jego tron stając się Bogiem Wojny. Ale żyłeś w cieniu innych bogów zbyt długo. Oto początek końca.

www.playstation.pl

18+
www.pegi.info

God of War™ II ©2006 - 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. God of War and the God of War logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.

XBOX 360 najlepsze raty!

www.ultima.pl

ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

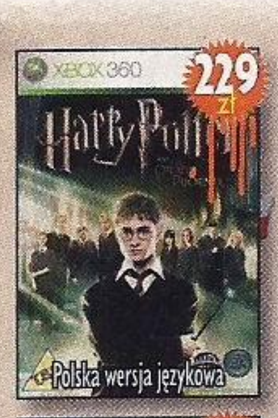
Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,90 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

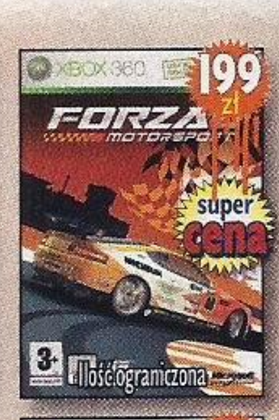
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

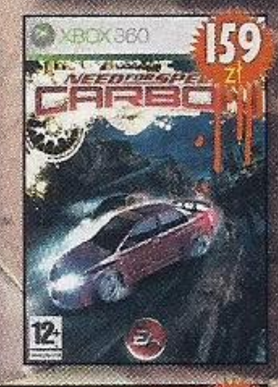
GCN | Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

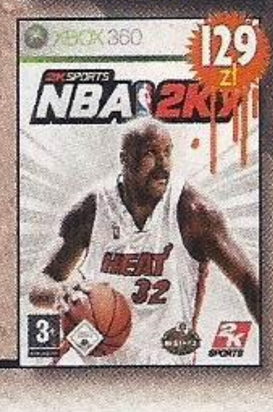
XBOX 360

Copyright by Codemasters (Colin McRae DIRT)









Guitar Hero 2 + gitara

PLAYSTATION 2	
BURNOUT DOMINATOR	179
CALL OF DUTY 3	179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON QUEST Journey	169
EVERYBODY TENNIS	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
EYE TOY Kinetic Combat + kamera	189
FIFA 2007	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	199
GOD HAND	149
GOD OF WAR 2	179
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	319
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	179
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	149
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NBA 2K7	149
NBA LIVE 07	179
NEED FOR SPEED Carbon	179
NHL 2K7	149
OKAMI	149
PRO EVOLUTION SOCCER 6	169
RAYMAN Raving Rabbits	179
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	159
SIMS 2: Zwierzaki	179
SINGSTAR ESPA – Hity na Czasie	129
SINGSTAR ESPA – Hity na Czasie +mikrofony	199
SINGSTAR Legend	149
SKOK PRZEZ PŁOT	159
SOCOM 3	199
SPIDERMAN 3 Special Edition	189
STAR WARS: Battlefront 2	229
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TOM RAIDER ANNIVERSARY (wersja kolekcjonerska)	140
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	149
Platinum PS2:	
007: Everything or Nothing	77
007: From Russioa with Love	77
24 The Game	77
AGE OF EMPIRES 2	99
BATTLEFIELD 2	64,90
BLACK	64,90
BURNOUT 2	49
BURNOUT 3 Takedown	64,90
BURNOUT REVENGE	64,90
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69,90
CALL OF DUTY 2	77
CANIS CANEM EDIT (Bully)	119
CASPER I UPIORNE TRIO	54,90
DA VINCI CODE	79
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition	119
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Antigrav	69
EYE TOY Kinetic	59
EYE TOY Play Sports PS2	77
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA 06 (PL)	64,90
FIFA STREET	49,90
FIFA STREET 2	64,90
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY X-2	64,90
FORBIDDEN SIREN 2	69
FORMULA ONE 2006	77
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	64,90
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	64,90
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49,90
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu (PL)	77
JAK 2	59
JAK 3	49,90
JAK X Combat Racing	49,90
KILLZONE	59,90
KINGDOM HEARTS II	99
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	139
MEDAL of HONOR: Frontline	69
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	64,90
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	64,90
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 2005	49,90
NBA LIVE 2006	77
NFS Most Wanted PL	64,90
NFS: Underground	49,90
NFS: Underground 2	64,90
NHL 06	64,90
PRINCE OF PERSIA Trilogy (3 części)	119
PRO EVOLUTION SOCCER 5	79
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RTL SKI JUMPING 2006	59
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga	99
SILEN HILL 2	59,90
SIMS	49,90
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	64,90
SOCOM II	29,90
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Chaos Theory	49,90
SPLINTER CELL Double Agent	99
SSX 3	49,90
SSX ON TOUR	64,90
STAR WARS Episode III	79
STREET DANCE (na matę)	77
STUART MALUTKI 3	39,90
SUIKODEN TACTICS	99
SUPER DRAGONBALL Z	79
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
THE WARRIORS	77
TIGER WOODS 06	64,90
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49,90
TOCA RACE DRIVER 2	39,90
TOMB RAIDER Legend	77
TONY HAWK American Wesland	79
TONY HAWK PROJECT 8	99
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	64,90
X-MEN Legends II	119
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2	
zupełnie nowe ceny	**tel./www**
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Guitar Hero - kontroler bezprzewodowy	219
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kabel Component	29,90
Kabel RGB/S-Video/AV/Optic	89
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force EX	259
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	949
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon	159
Memory Card 8 MB Sony	69
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Przedłużacz do joypada	19,90
RGB + AV	19,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE	
ACE COMBAT X	169
BURNOUT DOMINATOR	169
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
CALL OF DUTY Road to Victory	179
DAXTER	79
DEF JAM: Fight for NY: Takeover	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	69
F1 GRAND PRIX	79
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
GANGS OF LONDON	159
GODFATHER	169
GTA Liberty City Stories	149
GTA Vice City Stories	149
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	169
KILLZONE Liberation	79
KOLOOMN	99
LEGEND OF HEROES II	129
LEGEND OF HEROES III	159
LEGO STAR WARS II	179
LOCOROCO	79
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
LUMINES 2	149
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
MEDAL OF HONOR Heroes	159
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops	199
MORTAL KOMBAT Unchained	169
MOTO GP	79
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEED FOR SPEED Underground Rivals	99
NHL 07	169
PRO EVOLUTION SOCCER 6	179
PURSUIT FORCE	89
RATCHET & CLANK Size Matters	179
SID MEIER's PIRATES	179
SIMS 2	169
SIMS 2: Zwierzaki	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
STAR WARS Lethal Alliance	129
STREET FIGHTER Alpha 3 Max	149
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TEKKEN Dark Ressurection	79
TEST DRIVE Unlimited	149
THE WARRIORS	139
TONY HAWK Project 8	189
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	169
ULTIMATE GHOST & GOBLINS	159
WIPEOUT PURE	79
WRC	79
Sprzęt:	
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Etui Venom	29,90
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Kabel USB	24,90
Kamera Go! Cam	179
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	109,90
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	179
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	259
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	59,90
PlayGear Collection Logitech	89
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	159
Zasilacz/ładowarka	49
więcej	tel./www

Nintendo Wii + Wii Sports + kabel oryg. RGB

Xbox 360 Premium + 2-gi joypad bezprzewodowy

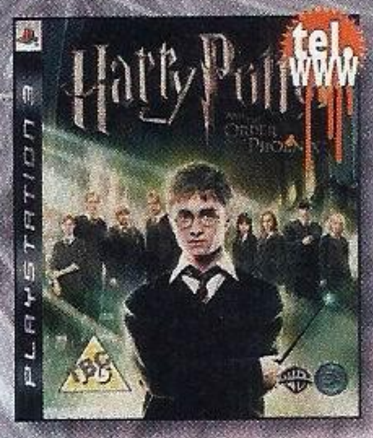
PlayStation 3 + Virtua Fighter 5 PS3 + kabel HDMI

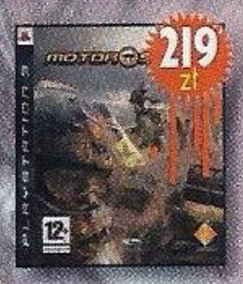
www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.

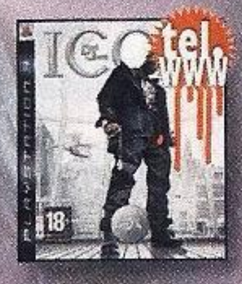
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

W tygodniu pracujemy w godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

PLAYSTATION 3



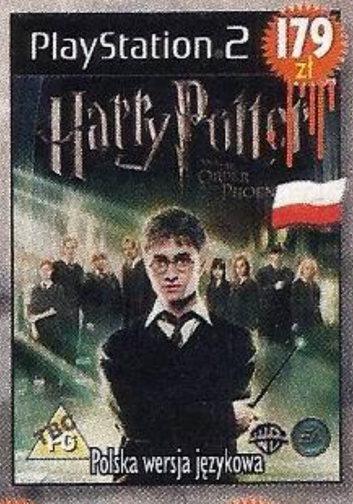


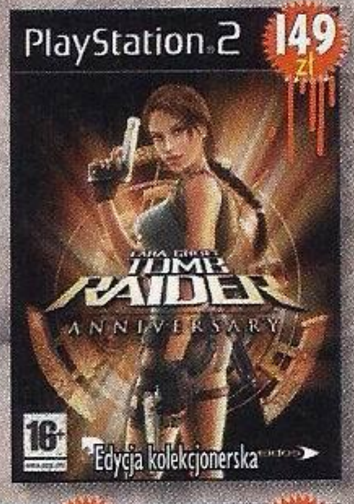


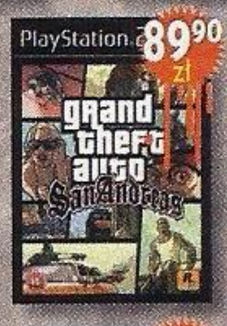
PS2

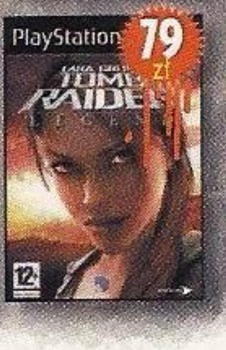
PlayStation 2

Copyright by Rockstar Games
(Manhunt 2)







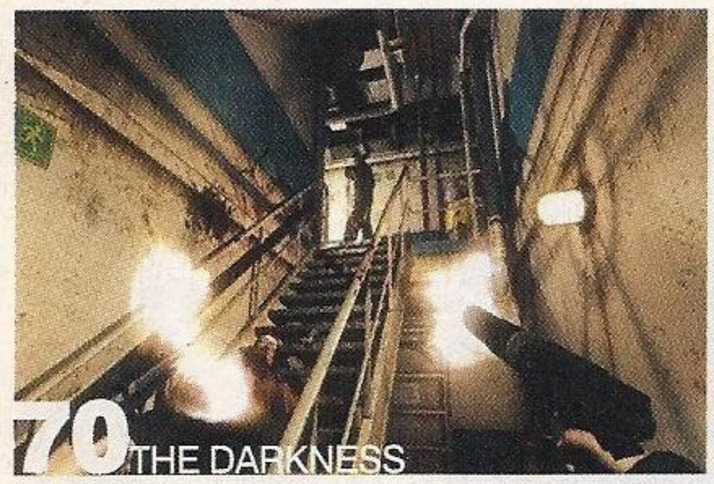


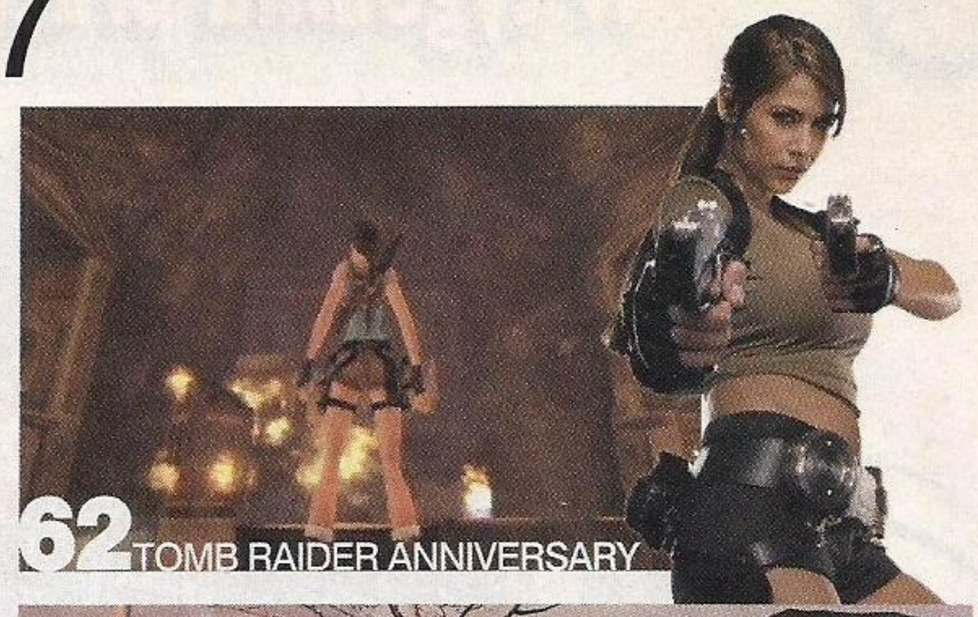
Dlaczego my ?

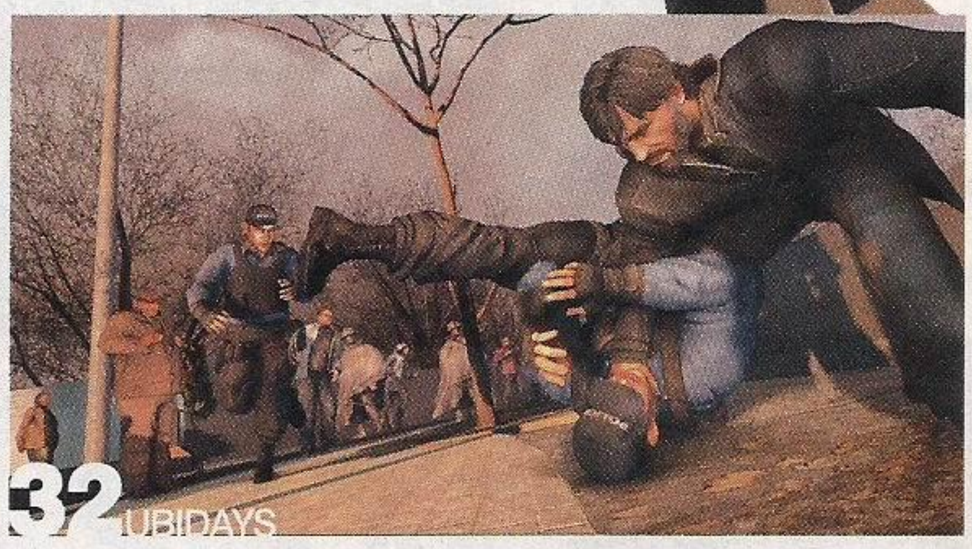
- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl

MENU // LIPIEC 2007







SPECJAŁ

032> UBIDAYS
Raport z prezentacji najnowszych gier Ubisoftu, która miała miejsce w paryskim Luwrze. Splinter Cell, Brothers in Arms, Haze i inne!

038> HALO 3 BETA TEST
Sprawdziliśmy w akcji multiplayerową betę Halo 3 i dzielimy się naszymi wrażeniami.

042> HEAVENLY SWORD
Rudowłosa Nariko po raz drugi gości w naszym specjalnym materiale – tym razem mogliśmy wreszcie zagrać!

076> STO NUMERÓW N+
Spotykamy się już po raz setny – oto nasz jubileusz, wspomnienia i ciekawostki związane z Neo Plus.

NEWSFLASH

011> GRAND THEFT AUTO IV
Nowe informacje i screeny z wyczekiwanej gry.

014> FIFA 08
Szykuje się wiele zmian – już graliśmy!

018> NEED FOR SPEED PRO STREET
Nowy NFS zrywa z podziemiem. Już graliśmy!

022> CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Zasłużona seria przenosi się do dzisiejszych czasów.

026> PROJECT GOTHAM RACING 4
Zmienne warunki atmosferyczne to motyw przewodni PGR4!

030> BLUE DRAGON
Spędziliśmy wiele godzin z niemal ukończoną grą.

RECENZJE

049> FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

049> SINGSTAR ESKA HITY NA CZASIE

050> SHADOWRUN

052> DAWN OF MANA

053> SHREK THE THIRD

053> SIM CITY DS

054> FORZA MOTORSPORT 2

057> COOKING MAMA: COOK OFF

057> TONY HAWK'S DOWNHILL JAM //PS2

058> PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END //X360 i PS3

060> COLIN McRAE DiRT

062> TOMB RAIDER ANNIVERSARY

065> PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END //PS2 i Wii

066> CALL OF JUAREZ

068> C.R.U.S.H.

068> SMASH COURT TENNIS 3

068> FINAL ARMADA

069> VALKYRIE PROFILE LENNETH

070> THE DARKNESS

072> ODIN SPHERE

074> HARRY POTTER I ZAKON FENIKSA

NEON

084> CZYTELNICY NADESŁALI
O hype'owaniu gier.

084> MARTWE PIKSELE
Gry zaginione w akcji: American McGee's OZ.

085> GANGSTA'S PARADISE
Dokończenie opisu do GTA Vice City Stories.

086> MOJA WiiZJA
Kaxi długo prawi na temat Wii.

087> NO TO WDEPNĘLIŚMY
Wygląda na to, że nie ma ucieczki przed siecią.

088> GRYWALNA GROZA
Alone in the Dark – prekursor survival horroru powraca.

089> RPGAMER
Fallout 3 zmierza także na konsole nowej generacji!

090> PES PARTY
Pro Evolution Soccer i jego liczne rodzeństwo od środka – co oznaczają te przeklęte gwiazdki?

091> TEST: SPLITFISH edgeFX
Fachowy sprzęt dla wszystkich fanów strzelanek na PS2.

092> RETRO
Megaman: wielki, mały robot.

093> GDZIE TE EKIPY?
Bullfrog za czasów Petera Molyneux.

094> ARCHIWALIA
Archiwalne numery i gadżety N+. Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj!

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle Banana – SMSy są Gulasha.

098> FINISHER
Puenta w wykonaniu Grabarza.

COMMAND & CONQUER 3
WOJNY O TYBERIUM

CONRAD

SEVERE
HIGH
ELEVATED
GUARDED
LOW
THREAT LEVEL

-DOWÓDCY POSZUKIWANI-

WOJNA Z TERROREM NOD JUŻ ROZPOCZĘTA

PREMIERA 11 MAJA

XBOX 360

Zostań naszym przywódcą. Razem wyeliminujemy terrorystyczną organizację Brotherhood i powstrzymamy ją przed dalszym mordowaniem niewinnych obywateli. **DOŁĄCZ DO GDI na GDI.EA.COM**

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

GRA DOSTĘPNA TAKŻE NA PC DVD W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ (Z NnapisAMI)

PC DVD ROM

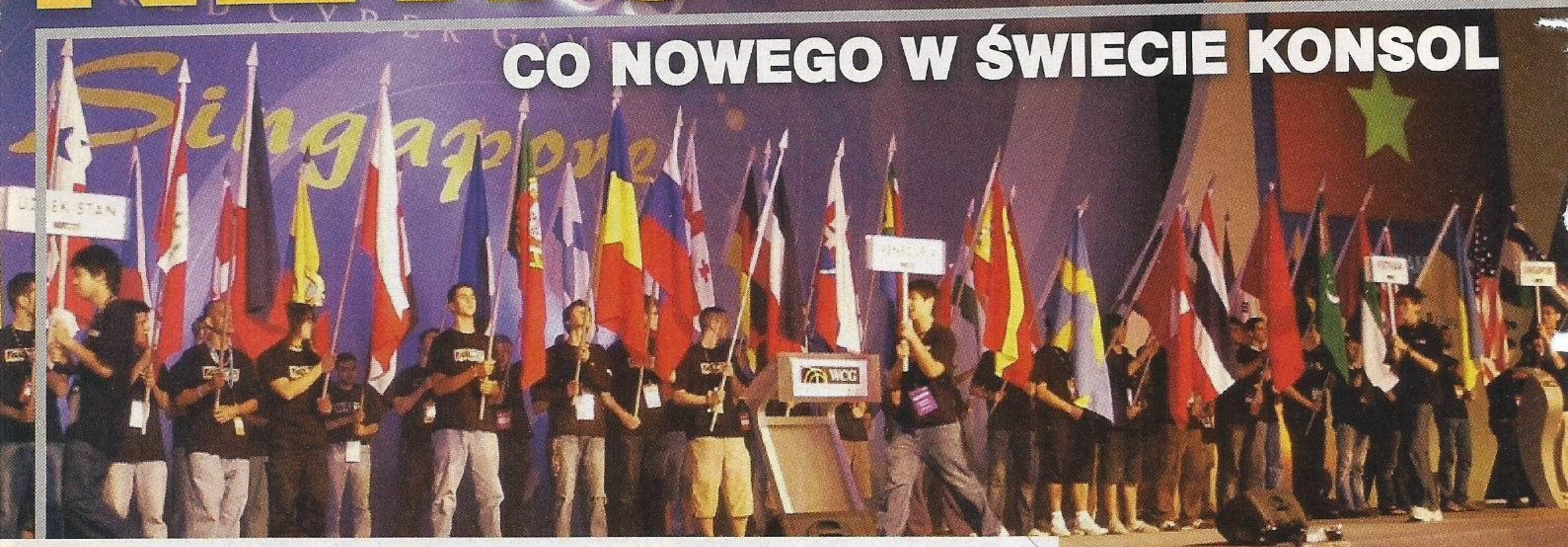
POWERED BY gamespy

16+ www.pegi.info

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA, Command & Conquer oraz Command & Conquer 3 Tiberium Wars stanowią znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi należącymi do GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox i Xbox 360 są albo zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi Microsoft Corporation i na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw i mogą być używane na licencji Microsoft. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością podmiotów, do których należą.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL



XBOX 360 NA WORLD CYBER GAMES W POLSCE

Wygraj eliminacje i jedź do Seattle na wielki finał!

CZUJECIE SIĘ MOCNI W GEARS OF WAR LUB FORZA MOTORSPORT 2? SPRÓBUJCIE ZMIERZYĆ SIĘ Z NAJLEPSZYMI GRACZAMI Z POLSKI, A POTEM CAŁEGO ŚWIATA!

Początek lipca, to czas, gdy mają miejsce dwa wielkie wydarzenia w polskiej branży gier video. Przede wszystkim ukazuje się setny numer Neo Plus, a drugie, odrobinę mniej ważne (żartujemy oczywiście) – rozpoczynają się krajowe eliminacje do tegorocznej edycji największego i najbardziej znanego na świecie turnieju gier, czyli World Cyber Games. Trwać będą przez dwa miesiące, a żeby wziąć udział, wystarczy wypełnić formularz znajdujący się na stronie **www.wcg2007.pl**, która w dniu, kiedy pisaliśmy tę informację (24.06.2007), jeszcze nie jest gotowa, ale podobno zapisy zaczną się 26 czerwca, więc gdy to czytacie powinna już działać. Jeśli wierzyć przeciekom, polski finał (1.09.2007, Warszawa, Złote Tarasy) poprowadzi Tede, ale ciężko powiedzieć, czy rzeczywiście się zjawi.

Nas jednak najbardziej powinno interesować, w co zagramy na konsolach (i w ogóle, na jakich), gdzie i kiedy. Chętni spotkają się się w Empikach: 13-15 lipca w Złotych Tarasach (Warszawa), 20-22 lipca w Katowicach (Silesia), później 10-12 sierpnia w poznańskim Megastore, a na koniec zawitamy na Gdańsk Główny w dniach 17-19 sierpnia. W ciągu trzydniowych imprez zobaczymy prezentacje gier na Xboxa 360, bo tylko ta platforma reprezentuje konsolki na WCG, przy czym same eliminacje odbędą się ostatniego dnia, czyli w każdą turniejową niedzielę. Obecność w piątki i soboty nie będzie obowiązkowa. Ponadto turnieje rozegrane zostaną również przez Xbox Live, więc jak ktoś nie ma ochoty się cisnąć w Empikach, czy jechać pół Polski, żeby odpaść po pierwszych piętnastu minutach zabawy, to może skorzystać śmiało z tej właśnie opcji.

Po szczegółowe informacje na temat eliminacji zapraszamy na stronę WWW organizatora. Wiadomo, że Gearsy to drużynowe krojenie się w dwóch ekipach czteroosobowych, ale już z Forzą jest więcej problemów. Być może pod uwagę będą brane najlepsze czasy z całego dnia (w sumie osiem godzin), bo chyba nikt nie zdecyduje się na rozgrywki jeden na jednego, jak to ma mieć miejsce w necie.

Niespodzianki wciąż jednak się nie kończą. Napaleni na wyjazd na światowy finał do Seattle (odbędzie się w dniach 3-7 października bieżącego roku) muszą zacząć ćwiczyć w Gearsy, bo Forza Motorsport 2, która dopiero się ukazała, nie jest oficjalną grą turniejową. W jakim celu zatem trafiła na polskie eliminacje WCG? W ramach akcji promocyjnej oczywiście, ale jeśli Wam to nie przeszkadza, to pewnie zainteresuje Was ile osób spotka się w finale na początku września. Będą to zwycięzcy eliminacji oraz cztery osoby wyłonione w czasie rozgrywek online, czyli w sumie ośmiu wspaniałych. Podobnie w przypadku Gearsów – najlepsza drużyna z każdego miasta dotrze na finał wraz z czterema najlepszymi ekipami z sieci. W sumie trzydzieści dwie osoby, co daje razem cztery dyszki polskich konsolowców. Jak na prawie czterdziestomilionowy kraj wcale nie tak dużo, ale jak się nie ma co się lubi, to dobrze znacie dalszy ciąg. Triumfatorzy zawodów w Forza Motorsport 2 zostaną jednak odpowiednio nagrodzeni przez Microsoft.

World Cyber Games to turniej organizowany już od ośmiu lat i często nazywany jest Igrzyskami Olimpijskimi e-sportów. Nic dziwnego, skoro do rywalizacji o atrakcyjne nagrody pieniężne i trwały sponsoring przystępują reprezentanci aż siedemdziesięciu krajów bez względu na rasę, płeć, wiek, pochodzenie, ani wyznawaną religię. Konsole w tym roku reprezentuje Xbox 360 z Gears of War, natomiast rządzą jak zwykle pecety ze StarCraftem, Need for Speed: Carbon, Counter-Strike 1.6, Fifką 07 i kilkoma innymi tytułami. Liczymy na to, że z roku na rok sytuacja będzie się zmieniać i nasze ulubione maszynki staną się trochę bardziej widoczne. ■■

Gadające GŁOWY

ZŁOTE MYŚLI, ZŁOTE SŁOWA

„To taka wspaniała maszynka z olbrzymim potencjałem i funkcjonalnością, **developerzy muszą się tylko wreszcie skoncentrować na tym, jak gry mogą wykorzystać ten potencjał**" – **Tony Buckley z SCEE na temat gier na PSP, które naprawdę mogą być jeszcze lepsze**

„Uwielbiam sposób, w jaki Nintendo szuka nowych użytkowników swojej konsoli wraz z produktami służącymi do doskonalenia samego siebie – jak choćby Brain Training. Co ważniejsze, bardzo szybko okazało się, że **ćwiczenie mojego mózgu doskonale wpływa na odmłodzenie mojego stanu ducha.**" – **Nicole Kidman odmładza swój mózg. OMG...**

„Jestem zawodowcem, jeśli chodzi o Pikmina. Wiem absolutnie wszystko o tej grze. **Zagrasz ze mną w Pikmina 2, a pokażę Ci, kto u naprawdę rządzi**. Rozegrałem pewnie z 700 pojedynków w Pikmina 2!" – **Tomunobu Itagai z Team Ninja o jednej ze swoich ulubionych gier**

„Dzieciaki nie są tak aktywne fizycznie, jak w czasach, kiedy dorastałem. Mają Segę, Nintendo, Atari... **Gry video nie pozwalają dziś dzieciakom być tak aktywnym, jak kiedyś**." – **Shaquille O'Neal zwala wszystko na gry video – jakie to dziś łatwe...**

„Prawdopodobnie **zmiany w grze będą kosztować ich kolejny milion dolarów**. Nie uda im się wydać tytułu w tym kwartale, który kończy się w lipcu, ale nic złego się nie stanie z finansowego punktu widzenia, gdy gra ukaże się jesienią." – **Michael Patcher, znany analityk rynku gier video na temat Manhunta 2**

ERRATA

Michał „Mielu" Mielcarek w imieniu swoim i całej redakcji Neo Plus przeprasza za podanie w poprzednim (# 99) numerze magazynu nieprawdziwej informacji dotyczącej ograniczeń usługi Xbox Live na terenie Polski.
Informacje te były błędne, nie zostały należycie sprawdzone i nie powinny były ukazać się w druku, zwłaszcza w obliczu wprowadzenia polskiej wersji językowej Dashboarda konsoli Xbox 360.
Za wszelkie zaistniałe nieprzyjemności przepraszamy.

INFO
DEVELOPER: ROCKSTAR
WYDAWCA: ROCKSTAR
TERMIN: PAŹDZIERNIK
KONSOLA: XBOX 360, PS3

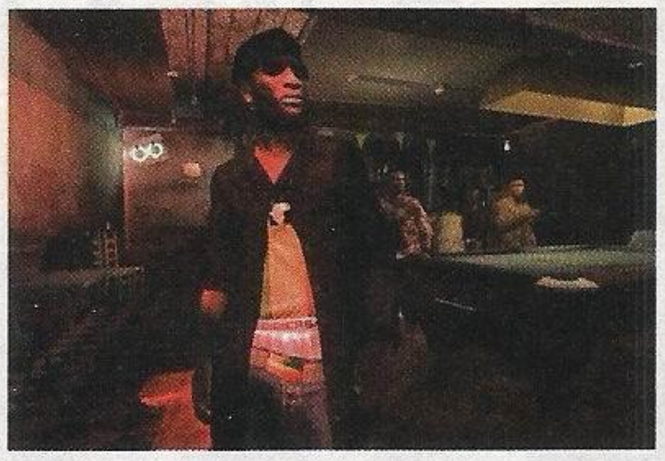
GRAND THEFT AUTO IV

Jeśli dziura budżetowa jest duża, to GTA 4 jest gigantyczne!

Z każdym niemal dniem wypływają z różnych zakątków sieci strzępy informacji na temat jednej z najbardziej oczekiwanych gier tego roku i ogólnie chyba wszechczasów. Wydaje się to całkiem logiczne – wraz z coraz większą liczbą ludzi, którzy kupili którąś z poprzednich części i im się podobało, rośnie liczba zainteresowanych kolejną odsłoną. A skoro San Andreas – poprzednia część GTA – jest w czołówce najlepiej sprzedających się gier w historii, to i ludzi czekających na czwórkę jest cała masa. Każdy tu w redakcji już teraz stara się wymyślić sposób na przechytrzenie innych, żeby jak najszybciej móc zagłębić się w Liberty City – wirtualny pomnik postawiony Nowemu Jorkowi. To już trzeci numer z kolei, kiedy dostarczamy Wam najświeższych wiadomości. A to jakiś ktoś przeprowadzi nieoficjalną rozmowę z programistą, to jakieś pismo z Turcji napisze parę zdań podając je jako pewnik. Macie nas, by wszystko to zebrać i przefiltrować.

Niezaprzeczalnie głównym bohaterem jest Nico Bellic – przybywa do US i A za namową kuzyna. Ten wplątuje go w swoje kłopoty. Fabularnie ma być bardzo dojrzale, akcja osadzona jest w czasach nam współczesnych; bohaterowie borykają się z wieloma problemami, każdy stara się ujechać i wyjść na swoje, a Nico nie jest tutaj wyjątkiem. Jak zawsze w GTA, historia z pewnością będzie wystarczającą motywacją do zagłębiania się w świat gry.

Teren działania przysparza wiele emocji – będzie większy, niż moloch z San Andreas? „Nie, z pewnością nie." – mówią producenci. Ale ma być o wiele spójniejszy i oferować znacznie więcej atrakcji. W jednym z wywiadów pada nawet, że to nie trzecia część przeniosła serię w trójwymiar – dopiero czwarta ma tego dokonać. Chodzi zapewne o to, że poprzednie części, jakkolwiek dobre nie były (a były), należały raczej do gier prostych w założeniach, ale bogatych w możliwości. Wszyscy pamiętamy kilkanaście rodzajów pojazdów, skoki ze spadochronem, wyścigi, dorabianie na dziesiątki sposobów, siłownię, jedzenie. Nie wiadomo, ile z tego wszystkiego wróci. Wiemy jednak, że część nie jest konieczna. Okazuje się bowiem, że miasto jest po prostu inaczej zbudowane – nie nastawiajcie się na opływanie we wszelkie luksusy, Nico ma żyć,



Z KAŻDYM ZAPREZENTOWANYM KAWAŁKIEM GRYWALNEGO KODU, ODKRYWANE SĄ KOLEJNE TAJEMNICE LIBERTY CITY

jak prawie każdy normalny człowiek. Z naciskiem na „prawie", bo normalni ludzie nie pozują do fotek z uzikiem.

Z każdym zaprezentowanym kawałkiem grywalnego kodu, odkrywane są kolejne tajemnice. Ostatnio wyszło, że można otwierać bagażnik samochodu. Nie powiedziano, co do niego wrzucimy, ale raczej jasne, że nie będą to meble z Ikei. Wyszło też na jaw, że gra naprawdę wygląda co najmniej obłędnie. A do tego brzmi tak, że ciarki na plecach gwarantowane – odgłosy ulicy nadają uczucia obecności na zatłoczonym chodniku, rozmowy przechodniów, szum drzew, korki, pisk opon, praca silników – audio to klasa już teraz. OST wciąż pozostaje tajemnicą, ale jesteśmy o dobór muzy dziwnie spokojni.

Co czyni dobrego developera? Trudno ocenić. Może faktycznie trzyletnia praca, napisanie silnika RAGE, który napędza tego kalibru produkcję? Nie miejsce na zgadywanie. Październikowa premiera jest twarda jak skała, mimo plotek o rzekomym opóźnieniu jej ze względu na jakąś inną pozycję (Halo 3, czy coś takiego, hehe). R* jednak się nie boi. GTA jest jedną z najmocniejszych marek na rynku.

W trakcie wakacji poznamy szczegóły o multiplayerze i wykorzystaniu sieci. Różnice między wersjami na obie konsole (X360 i PS3 oczywiście – szans na wersję na PS2 brak) wynikać mają bardziej ze sterowania, niż możliwości technicznych. Brak loadingów – jeszcze jedna mała rewolucja. Wnosimy o przeniesieniu października na „po czerwcu"! ■■

■ 50 milionów dolarów – tyle kosztowało Microsoft zapewnienie wersji na swoją konsolę dodatków w formie wyłączności. W skład pakietu wejść mają dwie historie, każda z nich zapewniająca kilka godzin świeżej zabawy. Na razie brak jest jakichkolwiek szczegółów, ale pewnym jest, że oba ukażą się dopiero w przyszłym roku. Mówi się również, że i Sony prędzej czy później zainteresuje się podobnym przedsięwzięciem. Szczególnie, że MS zakłada, iż wyłożona flota się zwróci.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

METALE, ŁAPCIE SIĘ!

Pierwszy Ogólnopolski Zjazd Fanów Serii Metal Gear Solid zbliża się wielkimi krokami. Miejsce akcji: Szymocice. Data: 20-22 lipca 2007. Jeśli jesteś prawdziwym fanem nie możesz tego przegapić – to wydarzenie porównywalne z pojawieniem się Raidena. Po więcej informacji loguj się na: **www.metalgearsolid.us** lub ewentualnie rzuć maila na **mielu@neo-plus.pl**

DAVID, A KRATOS?

Z pewnością słyszeliście o Kratosie, bogu wojny. Gdyby on i nasza bohaterka – Nariko – mieliby dziecko – byłby nim Chuck Norris. Z tego wniosek, że dziadkiem Chucka jest bohater tego newsa, ojciec Kratosa – David Jaffe. W sieci krążą plotki, jakoby sympatyczny producent miał odejść ze swego macierzystego biura i założyć własne studio zupełnie niezależne od Sony. Sam David zasłynął bardzo szczerymi wypowiedziami po kilku głębszych, w których nie oszczędzał nikomu swoich uwag. Obecnie wszyscy sądzili, że Jaffe siedzi i dłubie przy GoW 3, ale równie możliwe jest wyłamanie się i próba stworzenia czegoś nowego. Co ciekawe, David cały czas utrzymuje, że to tylko plotki; że wciąż pracuje dla Sony Santa Monica i jest mu dobrze. Czas pokaże, czy jest tak samo szczery, jak po paru szklaneczkach dobrego whisky.

JAFFE: RENEGAT?

ŁADNE GRY NA WII?

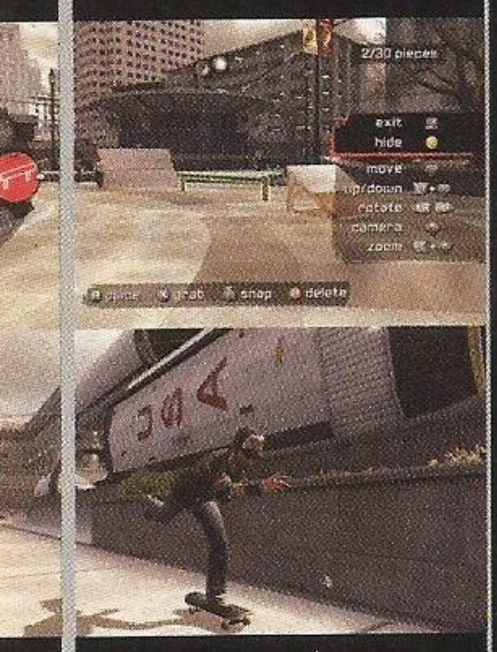
Też tak pomyślałem, gdy Vicious Cycle Software zapowiedziało swoje nowe dziecko – silnik Vicious Engine. Napisane specjalnie z myślą o Wii narzędzia miałyby być znacznie prostsze, niż te znane dotychczas i ułatwiać producentom pisanie gier na coraz bardziej popularną maszynkę. I gdy już oczyma wyobraźni widziałem jakąś ładną pozycję na Wii, wiadro pomyj chlapnięto w twarz każdego optymisty. Okazuje się, że silnik zawiera w sobie proste struktury sztucznej inteligencji i mechanizmy typu „wskaż i kliknij". No i najważniejsze – ponoć można jeszcze łatwiej pisać rewolucyjne gry z wykorzystanie pilota. Chwila refleksji – nie uważacie, że Nintendo wraz z premierą Wii zerwało ze swoją linią konsol stacjonarnych i wróciło do korzeni tworząc zabawkę dla mas? Obecnie święci triumfy, ale konkurencją jest bardziej dla Lego i innych producentów gadżetów dla dzieci i całych rodzin, niż dla MS i Sony. Konsolowe korzenie prześwitują tylko w nazwach tytułów. Nie można odmówić Wii sukcesu, ale po jej premierze na rynku pozostały teraz dwie liczące się konsole plus jedna ponad nimi. Rynek się zmienił, jak to mawiał Snake. Czy on mówił o wojnie? [qsh]

KRYZYS CZASU

Namco zapowiedziało konwersję Time Crisis 4 z automatów na PS3. Ma być wysoka rozdziałka, nowe spluwy i w ogóle superancko.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

INFO
DEVELOPER: NEVERSOFT
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: JESIEŃ
KONSOLA: X360, PS3, PS2, WII



DZIEWIĄTA CZĘŚĆ TONY HAWKA MA COŚ DO UDOWODNIENIA I PO RAZ PIERWSZY CZUJE NA KARKU ODDECH KONKURENTA – SKATE OD ELECTRONIC ARTS

I jeszcze jeden i jeszcze raz!

Nie będziemy ściemniać – coraz trudniej jest wymyślać leady do tekstów o kolejnych częściach przygód najsławniejszego skejta na świecie. Ale skoro autorzy mogą zapodawać nowe mechanizmy i patenty do swoich gier, to i my damy z siebie wszystko, by nie odstawać.

To nie było tak dawno temu – w 2000 roku pojawiła się druga część Tony Hawka i z miejsca zajęła miejsce w alei zasłużonych gier. Nie dalej, jak przed paroma miesiącami (listopad zeszłego roku), na wszystko do grania przyjechał na desce ósmy Tony. Prosty rachunek pozwala wyliczyć, że to już prawdziwa plaga serii, która zadomowiła się na dobre nie tylko w świadomości graczy, ale i samych przedstawicieli skate-kultury. Każdy sprzęt do grania dostał nowego Tony'ego. Dziewiąta część ma coś do udowodnienia i po raz pierwszy czuje na karku oddech konkurenta – Skate od EA. Jest wielce prawdopodobne, że obie pozycje zawalczą ze sobą pojawiając się w tym samym czasie na półkach sklepowych.

Konkrety. W nowej odsłonie dostaniemy dopracowany system Nail the Trick. Motyw z kontrolowaniem nóg obiema gałkami analogowymi tak przypadł wszystkim do gustu, że wykonano jeszcze ze dwa kroki naprzód w tej materii – dorzucono Nail the Grab i Nail the Manual. Klękajcie narody, bowiem teraz wychylając analogi pokierujemy niezależnie obiema kończynami górnymi. Czy tylko nam na myśl przyszło LittleBigPlanet, hehe? Jeszcze nie wiadomo, jak to będzie wyglądało z NtM, ale na pewno rozwiązanie będzie proste i przyjemne – cokolwiek by nie mówić, właśnie takie jest w ósmej części machanie nogami w locie.

Drugim nowym fundamentem jest wybór klasy postaci... O rany. Ale spoko, brzmi to w miarę sensownie, bo wybór jednej z nich (Hardcore, Career i Rigger) determinuje cele i aspiracje skejta. Pierwszy z trójki jeździ tylko dla własnej satysfakcji, nie obchodzi go sława, nie dotyczą reguły. Stara się wycisnąć z własnego ciała, a gdy boli po upadku, wskakuje na deka i jeździ dalej. Na jego ciele widać blizny, rany i siniaki. Drugi typ jest karierowiczem i ma nieustanne parcie na szkło. Chce być sławny, chce podpisywać kontrakty i koszulki fanom, a także to, co pod nimi fankom. Ubiera się w modne ciuchy, a na szyi i w uszach połyskują mu drogie świecidełka. Ostatni typ to taki trochę MacGyver – sam potrafi z różnych przedmiotów zrobić mały skatepark i sunąć po własnoręcznie złożonych konstrukcjach. Jego wygląd to raczej tradycyjnie skejtowe pludry.

Trzecim bajerem, który ma nakłonić opornych do zakupu, jest rozbudowany edytor wideo. Z jego pomocą poukładamy najlepsze akcje, jakie udało nam się wykręcić i sklecimy nawet dwuminutowy montaż poczynań.

Z nowych motywów doszła jeszcze jedna miejscówka, w której będziemy mogli zmieniać ciuchy, urządzać ją na swój sposób, pomalować itd. Gdy już będziemy zadowoleni z wyglądu tego miejsca, zaprosimy do niego wirtualnych znajomych – w sensie przyjaciół z listy XBL albo PSN. Będziemy też mogli oglądać „pokoje" innych – logiczne. W razie braków w zaspokajaniu twórczych zapędów, pozostaje oczywiście kreator skateparków umożliwiający spełnienie wizji domorosłych architektów.

Autorzy zapewniają, że Tony Hawk's Proving Ground będzie najobszerniejszą, najbardziej kompletną i dopracowaną grą ich autorstwa. A co mają powiedzieć, hehe. Nerwy na bok, bo fanów serii nie brakuje i nigdy brakować nie będzie. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

TEKKEN W SIECI

Spełnią się marzenia fanów najpopularniejszej bijatyki na PlayStation – Tekkena. Firma Namco-Bandai ogłosiła, że jeszcze w tym roku do ściągnięcia z PSN będzie Tekken 5: Dark Resurrection Online z pełnym wsparciem dla pojedynków przez Internet. Nie mamy pojęcia, jak panowie chcą sobie poradzić z kwestią lagów (na PSN? Już?). Developerzy zapowiadają czat w trakcie zabawy, rankingi i wszystko, co się z graniem po sieci łączy. Będą tablice wyników, będzie walka drużynowa i zapraszanie przyjaciół, liczymy także na turnieje. Ale przede wszystkim na to, że Namco pokaże, że się da zrobić poważnego fightera z płynną zabawą online. A w ich ślady pójdzie Sega. Tekken 6 z opcją sieciową jest jakby stuprocentowo potwierdzony, nie?

T5:DR

KULANIE NA EKRANIE POWRACA

Swego czasu Katamari namieszało w naszym światku – uzależniające i odkrywcze turlanie wielkiej kuli, wciąganie na nią przedmiotów z życia codziennego i walka z czasem urosły do miana kultu. Cieszymy się, że zapowiedziano kolejną część – tym razem na X360 i PS3. Oba sprzęty dostaną ten sam tytuł – Beautiful Katamari. Radzimy się nim za bardzo nie sugerować, ponieważ gra piękna nigdy nie była. Oby tylko grafika w HD nie odsłoniła jakichś koszmarków. Jako główną atrakcję wrzucono tryb dla czterech graczy – w sieci i przeciwko sobie. Kto zrobi większą kulę śmieci?

CO TAM U DRUŻYNY NINJA?

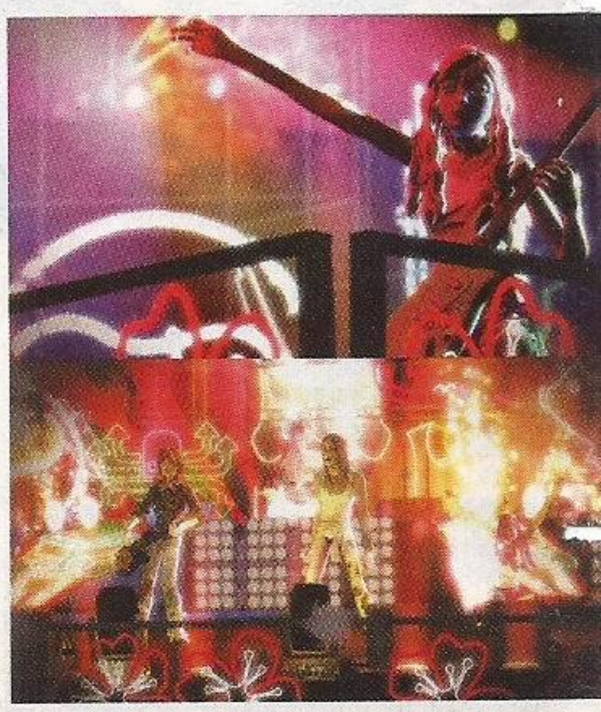
Po Ninja Gaiden Sigma na PS3, Team Ninja nie zasypia w popiele żadnych owoców. Po pierwsze, będą paczki do pobrania dla tych, którzy zakupili właśnie Sigmę. Po drugie – firma cały czas dłubie sobie przy przygodach Ryu na DSa. Zapowiada się ciekawa zabawa rysikiem. Najnowsze info – po trzecie – mówi jednak o tym, że TN rozważa sobie w ciszy możliwość stworzenia czegoś z myślą o Wii. Przyciąga ich tylko i wyłącznie chęć użycia w odpowiedni sposób wiilota, a nie wizja zysków w obliczu milionów sprzedanych konsol, hehe.

NOWE WIEŚCI O ROCK BAND

PS3 / X360 | Coś jak Tokio Hotel?

Oby nie – panowie z Harmonix mają na swoim koncie grę, która wciąga jak jedzenie pistacji. Guitar Hero – bo o niej mowa – napędziła manię na gitarę do tego stopnia, że rozpisywały się o niej światowe periodyki biznesowe i kulturowe. Jak już zapewne wiecie gra sprzedawana będzie w różnych zestawach, w zależności od potrzeby. Chodzi o to, że nie każdy będzie od razu potrzebował wszystkich części kompletu, w którego skład wchodzą: gitara, gitara basowa, mikrofon i – uwaga – perkusja! Jak na razie ceny tych cudeniek nie są znane, ale spekuluje się, że za „majka" trzeba będzie zapłacić 40 dolców bez jednego centa (bjc), za gitarę z kablem 60 (bjc), a za wiosło bez kabla i perkusję – 80 zielonych (bjc). Ceny są akceptowalne, pod warunkiem, że trafiłyby do nas po odpowiednim przeliczniku (maksymalnie trzy zeta za jednego dolara). Ale i tak pewnie dostaniemy 80 euraków za najdroższy gadżet. Cena kompletu – według badań w grupach fokusowych – musiałaby wynosić jakieś 175 dolarów, by była sensowna. Jak się okazuje jednak, nie trzeba mieć wszystkich instrumentów, by w Rock Band zagrać. Wszystko to dzięki sieciowym możliwościom konsol, na które RB zmierza – PS3 i X360. Granie przez Internet z kolegami z całego świata rodzi pewne obawy w grze, w której najlepsi narzekają, że konsola podłączona jest złym kablem do telewizora, przez co najtrudniejsze partie „nie wchodzą". Minimalne nawet lagi mogłyby zepsuć całą zabawę. Podobno Harmonix wymyślili jakiś świetny sposób na to – aż jesteśmy ciekawi.

Pojawiły się plotki, że gra wyjdzie też na Wii. Może wiilot zastąpiłby wszystkie te drogie zabawki? Brzmi zbyt pięknie, szczególnie, że premiera na Wii nie jest oficjalnie potwierdzona. Za to na pewno w grze znajdziemy licencjonowane instrumenty najlepszych producentów sprzętu grającego. Wydawcą gry jest Electronic Arts we współpracy z MTV, więc raczej na brak siana nie można tam narzekać, a i reklam nie zabraknie, tam gdzie trzeba. Za miesiąc zdamy raport z grania. ■■



NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION

- **CENA:** JEŚLI MUSISZ WIEDZIEĆ, NIE STAĆ CIĘ NA NIEGO
- **0-90:** 3,9 SEKUNDY
- **0-160:** 7,6 MANDATÓW ZA PRZEKROCZENIE PRĘDKOŚCI
- **PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA:** KOMPLETNIE NIE PRZYDATNA W DZISIEJSZYM ŚWIECIE
- **MOMENT OBROTOWY:** MAKSYMALNA MOC
- **BŁĄD NA „PATELNI":** KONIECZNY MASAŻ SERCA
- **ŚREDNI CZAS WYMIANY KOLEKTORA SSĄCEGO:** 11 GODZIN
- **LAKIER:** CÓŻ, NIC NIE TRWA WIECZNIE
- **PRZYJEMNOŚĆ Z JAZDY:** NIEZIEMSKA (OGRANICZONA LEKKIM STRACHEM)

FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z

- **CENA:** JUŻ DZIŚ MOŻESZ NIM ODJECHAĆ!
- **0-90:** 3,9 SEKUNDY
- **0-160:** 7,6 SEKUNDY
- **PRĘDKOŚĆ MAKSYMALNA:** 304 KM/H
- **MOMENT OBROTOWY:** MAKSYMALNIE ZNIEWALA
- **BŁĄD NA „PATELNI":** WCIŚNIJ „RESTART"
- **ŚREDNI CZAS WYMIANY KOLEKTORA SSĄCEGO:** 20 SEKUND
- **LAKIER:** WIECZNA, DOŻYWOTNIA GWARANCJA
- **PRZYJEMNOŚĆ Z JAZDY:** NIEZIEMSKA (NIEOGRANICZONA)

FORZA 2 MOTORSPORT

POSZUKIWANI PRAWDZIWI KIEROWCY.

3+ www.pegi.info

TURN 10

Microsoft game studios

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrze one. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, i loga Xbox są zarejestrowanymi znakami towarowymi grupy krajów firmy Microsoft. Nazwy rzeczywistych firm i produktów wspomnianych powyżej mogą być znakami towarowymi firm do których należą.

Jump in.

XBOX 360

FIFA 08

Złotousty Ramos i nowe mechanizmy

INFO
DEVELOPER: EA CANADA
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: JESIEŃ 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360, PS2, WII, PSP, NDS

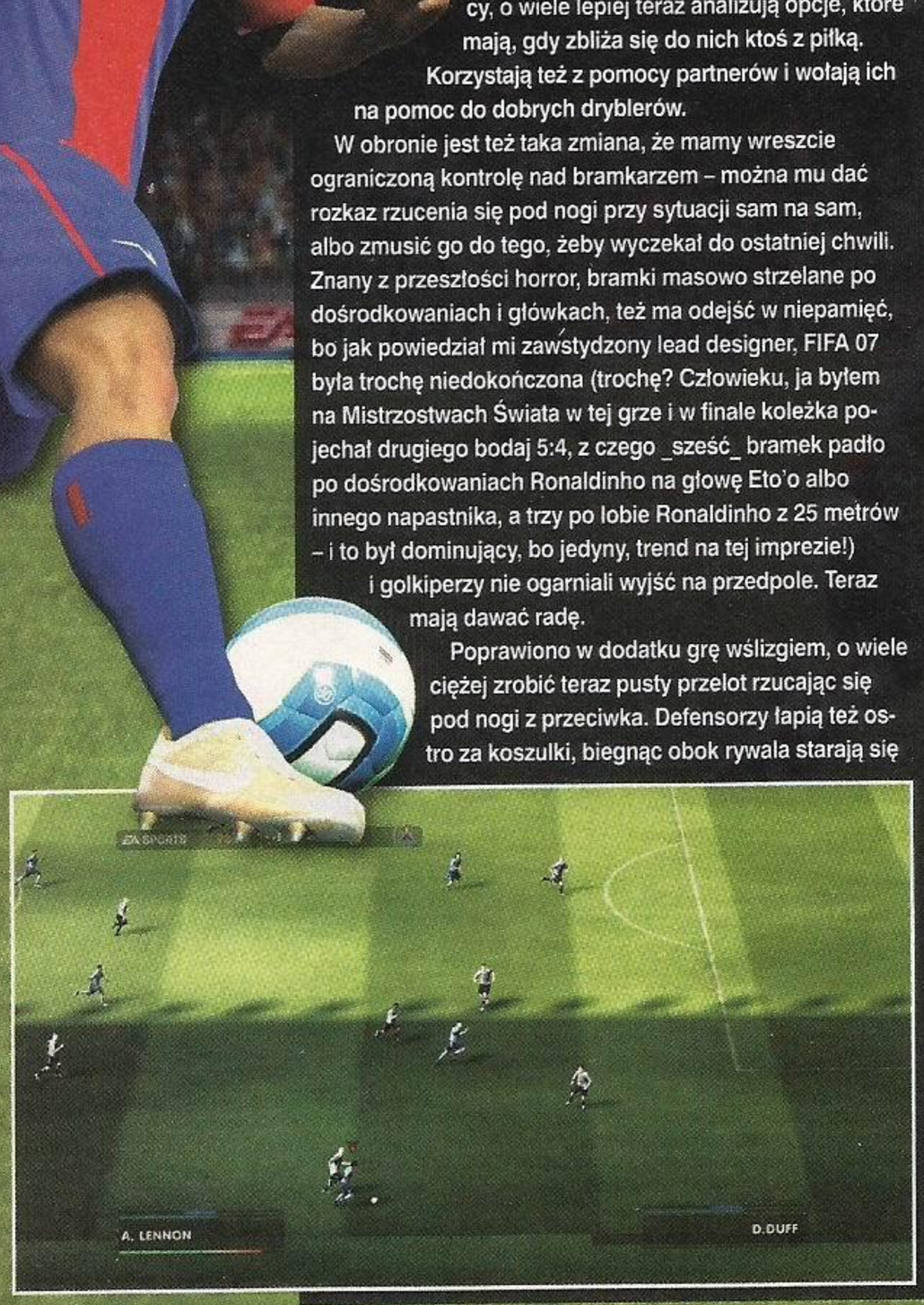
■ Jak zwykle spore wrażenie robi oprawa meczów – stadiony tętnią życiem i falują wraz z kibicami.

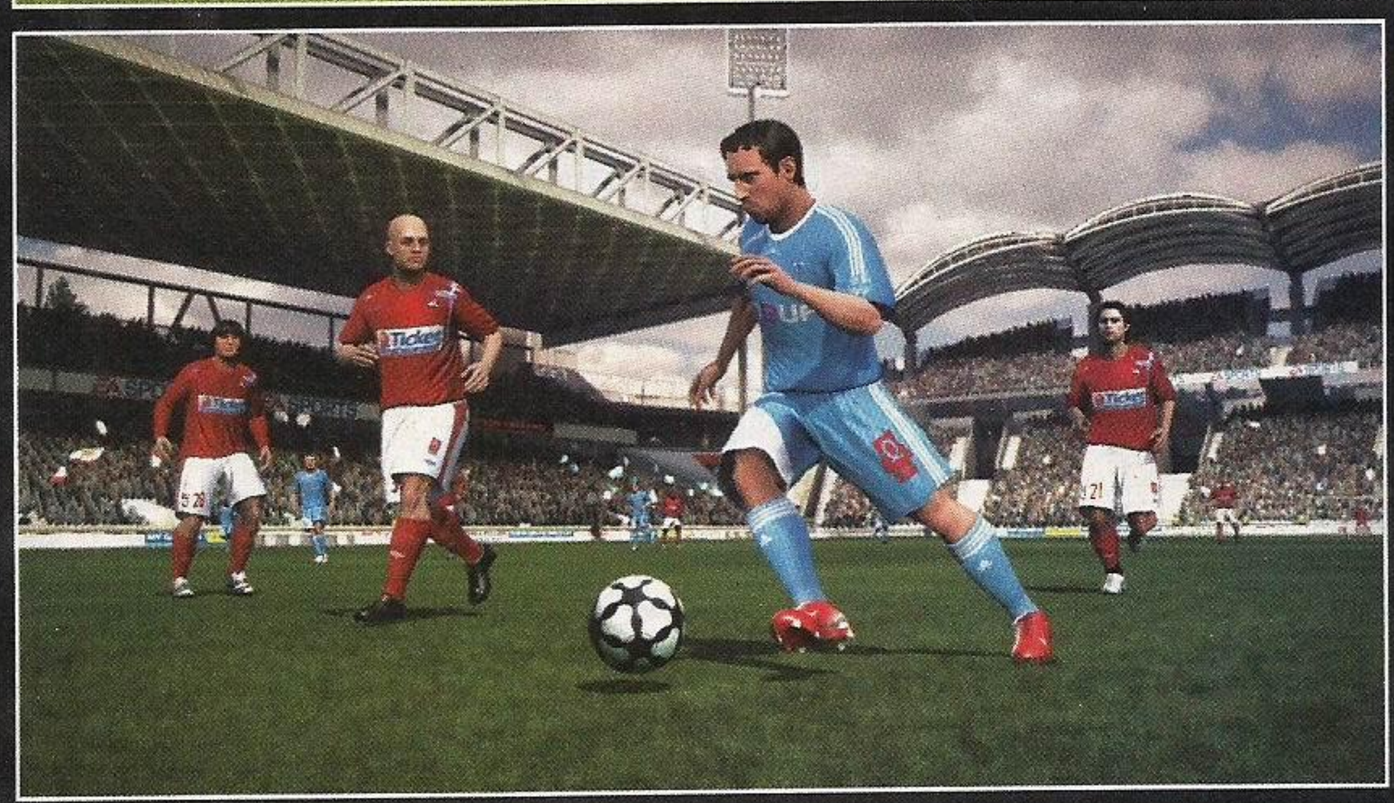
W zeszłym roku poprawili atak, więc mecze kończyły się i dziesięcioma bramkami. W tym usilnie łatają obronę, żeby gra dała trochę więcej przyjemności po tym tygodniu, w którym człowiek uczy się złotego sposobu na gola. Niezgodnie z marketingową praktyką, lider studia EA Canada, które od lat robi kolejne FIFY, już na początku prezentacji powiedział, że FIFĘ 08 traktują jako dopełnienie 07, bo ich wieloletni plan na rozwój tej marki składa się z obietnic poprawiania kolejnych segmentów rok po roku. Wow, poważnie? Myślałem, że co 12 miesięcy robią nowy engine!

Żarty na bok – jeśli można powiedzieć (a można), że w zeszłym roku w FIFIE postawiono na ofensywę i udała się całkiem nieźle, to w tym roku prace trwają prawie wyłącznie nad defensywą. Nie wróżę więc zachwytu mas, ale ci, którzy z różnych przyczyn nie kupią Pro Evo, przekonają się, że nie jest już tak łatwo strzelać bramki. Przynajmniej grając przeciwko konsoli, bo z prezentacji AI wynikało, że wrogowie, pardon, przeciwnicy, o wiele lepiej teraz analizują opcje, które mają, gdy zbliża się do nich ktoś z piłką. Korzystają też z pomocy partnerów i wołają ich na pomoc do dobrych dryblerów.

W obronie jest też taka zmiana, że mamy wreszcie ograniczoną kontrolę nad bramkarzem – można mu dać rozkaz rzucenia się pod nogi przy sytuacji sam na sam, albo zmusić go do tego, żeby wyczekał do ostatniej chwili. Znany z przeszłości horror, bramki masowo strzelane po dośrodkowaniach i główkach, też ma odejść w niepamięć, bo jak powiedział mi zawstydzony lead designer, FIFA 07 była trochę niedokończona (trochę? Człowieku, ja byłem na Mistrzostwach Świata w tej grze i w finale koleżka pojechał drugiego bodaj 5:4, z czego _sześć_ bramek padło po dośrodkowaniach Ronaldinho na głowę Eto'o albo innego napastnika, a trzy po lobie Ronaldinho z 25 metrów – i to był dominujący, bo jedyny, trend na tej imprezie!) i golkiperzy nie ogarniali wyjść na przedpole. Teraz mają dawać radę.

Poprawiono w dodatku grę wślizgiem, o wiele ciężej zrobić teraz pusty przelot rzucając się pod nogi z przeciwka. Defensorzy łapią też ostro za koszulki, biegnąc obok rywala starają się mu wykopać piłkę, przepychają się instynktownie (przywitajmy gorąco te przypadkowe rzuty karne) i ogólnie więcej tu fizycznej walki.





SAM NA SAM

Nieźle zapowiada się też nowy efekt, który włącza się po wyjściu sam na sam: wyobraźcie sobie, że w momencie zagrania podania w uliczkę Wasz Rooney wyprzedza obrońców i ma przed sobą już tylko 35 metrów idealnie zadbanego trawnika z kolesiem w rajstopach na końcu. W tym momencie widok automatycznie przełącza się za jego plecy, na brzegach ekranu pojawiają się pulsujące, krwawoszare cienie, a w głośnikach słychać sapanie i przytłumione odgłosy wściekłego (jeśli Rooney akurat robi przebieżkę po Anfield) lub podnieconego (gdy jest na Old Trafford) tłumu. Biegnie, biegnie, biegnie, kamera trzęsie się, on odpycha obrońcę i w końcu z furią ładuje piłkę do siatki. Niezły efekt, a moje pierwsze skojarzenie – Gears of War. Serio, ta kamera robi takie wrażenie, jak podczas szybkiego biegu pod ostrzałem. Nie mam pojęcia, czy będziecie to kochać, czy nienawidzić, ale jest naprawdę świeże. Oprócz zalety (łatwiej się celuje w bramkę) ma tylko jedną wadę. W trybie TPP, uwierzcie, cholernie ciężko dostrzec lepiej ustawionego partnera i odegrać mu z boku na środek pola karnego, żeby lutował stamtąd na pustą bramkę. Tu niestety jest wąsko – wychodzisz sam na sam, to musisz strzelać. Poza tym nie wiem, jak polubią to obrońcy przeciwnika, bo nagła zmiana kąta kamery może im ostro mieszać szyki.

JEDEN PIŁKARZ

Dla samotników jest też tryb, w którym przez całą karierę jest się... jednym piłkarzem. Na przykład napastnikiem. Albo środkowym pomocnikiem. Albo lewym obrońcą, jeśli są tacy zboczeńcy. Brzmi fajnie, szczególnie, że prowadzący prezentację zapewniał, że poprawione AI rządzi i dzieli. Może i tak, ale mój test tej opcji wypadł blado jak Lepper na maturze, bo mimo, że wcieliłem się w Henry'ego, to większą część meczu spędziłem gapiąc się w radar i balansując na granicy spalonego. Oczywiście, są tu jakieś podstawowe rozkazy dla partnerów typu „daj-mi-k..-piłkę-

teraz!", ale w singlu i tak wychodzi z tego lipa. Trochę lepiej jest, jeśli gra się pomocnikiem, bo przynajmniej można porozgrywać, ale z kolei ciężko wtedy coś ustrzelić. O obrońcach nie ma co mówić.

Wyjątkiem jest tutaj gra online, w której kilkunastoosobowe klany zgranej młodzieży wszechpiłkarskiej zarządzą, jeśli tylko znajdą frajerów na prawą i lewą obronę. Co więcej, umiejętności piłkarzy, których sobie zalokujemy i którymi będziemy grali przez kolejne sezony (i w singlu i w multi), zmieniają się w zależności od tego, jak będą się prezentowali na boisku. Punkty doświadczenia nabijać będzie się po dobrych wślizgach, golach, paradach i tak dalej. OK, przyznaję – to może być ciekawe i ten wyszydzony lewy obrońca może okazać się w pewnym momencie całkiem wartościowym członkiem ekipy.

QUIZ. JEST. FACHOWY.

Grając w FIFĘ 08 w normalnym meczu na PS2 zmian nie widzi się jednak dużo. Sklepałem parę razy polskiego i niemieckiego PR-owca EA i jak mamę kocham, nie widziałem różnic prawie żadnych, a serię znam nieźle. Może to jeszcze za wczesna beta?

Do FIFY na Wii też podszedłem nieufnie, bo dla mnie jest to taka sama opcja, jak Madden na Wii – gdybym nie musiał, nawet bym jej nie dotknął. Sorry, piłka nożna jest prostym sportem i bieganie z dwoma pałkami jej nie upraszcza.

W poszukiwaniu czegoś autentycznie nowego zatrzymać się można dopiero przy PSP. Niezbyt nadająca się do poważnego masakrowania skórzanych piłeczek (bez skojarzeń, zboki) konsolka chyba ma tego świadomość i podzieliła się nią z twórcami. Dlatego tutaj, oprócz standardowych zapowiedzi realizmu, grafiki i sztucznej inteligencji Pawła Gadziały (był kiedyś taki piłkarz, słyszałem w telewizji, jak raz w życiu użył zdania podwójnie złożonego), jest tryb Quizu.

Quizu? WTF – spytacie. WTFPWN – odpowiadam. Quiz piłkarski nadchodzi z siłą wodospadu i czyści wszystko na swojej drodze, bo jest na fajnym patencie. Jego czas trwania to kilka minut, zasada jest prosta. Na ekranie jest boisko, na środku jest piłka, a ja dostaję pierwsze pytanie. A, moment, najpierw wybieram zakres pytań. Testowo – tylko polska liga! Ulubiony klub – Legia. Jedziemy. Jaka jest silniejsza noga Łukasza Surmy? Wśród odpowiedzi: prawa, lewa, obie takie same. Prawa! I piłeczka przesuwa się kawałek w stronę bramki rywala. Następne pytanie: w którym roku Legia zdobyła drugie mistrzostwo? Gdy odpowiadam na kilka takich pod rząd, piłka przesuwa się pod pole karne i mogę strzelać, czyli znów dać dobrą odpowiedź. Po golu futbolówka wraca na środek, a jeśli damy złą odpowiedź, to się cofamy. Jest jeszcze jedna opcja – drybling, gdy nie chcemy ryzykować odpowiedzi, wtedy robi się kilka kroczków do tyłu.

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów za poprawne odpowiedzi, mecz może się toczyć z samym sobą albo w multi i muszę przyznać, że byłem bardzo mile zaskoczony. Tym bardziej, że oprócz nóg Surmy, w grze zapisane jest tysiące innych pytań, a jeśli wybrać jako zakres na przykład ligę angielską albo futbol międzynarodowy, to staniemy przed dylematami typu: jakim wynikiem zakończył się półfinał Mistrzostw Świata w 1982, ile pucharów Anglii ma Liverpool, kto był pierwszym zdobywcą w historii Pucharu Hiszpanii, albo ile razy Beckham zdradził w czerwcu Victorię. Co ważne, pytania się w dłuższym okresie nie powinny powtarzać, przynajmniej tak mnie zapewniono. Ja dubli nie widziałem, za to nie dość, że się cholernie dobrze bawiłem, to jeszcze – nauczyłem paru faktów. I to może być najlepsza z FIF... ■■ **Wiktor Cegła / Sweter**

SZYBKI WYWIAD Z SERGIO RAMOSEM (REAL MADRYT)

Pewien obrońca Realu Madryt i pewien pomocnik Realu Madryt mają ze sobą wiele wspólnego: Sergio Ramos i David Beckham wyglądają jak milion dolarów, ale czar pryska, gdy otworzą usta.

Z Ronaldinho, który uświetnił event FIFY 08, rozmawia się ciężko, bo nie zawsze chce. Ciężej za to komunikować się z Sergio Ramosem – bo nie zawsze umie. Obrońca Realu Madryt albo miał wyjątkowo słaby dzień, albo jest chodzącym kontrastem pomiędzy tym, jak wygląda, a tym, jak mówi. Jest w tym zresztą podobny do Davida Beckhama: czar, jaki roztacza warte kilkanaście tysięcy euro ubranie i biżuteria najlepszych projektantów, pryska w momencie, w którym otwiera on usta.

Zresztą, nie mając w Polsce dostępu do prowadzonych na żywo wywiadów z zagranicznymi gwiazdami, można wyrobić sobie przekonanie, że zachodni gwiazdorzy są o wiele bardziej inteligentni, niż piłkarze znad Wisły – ponieważ wywiady są tu tłumaczone i redagowane. Sergio Ramos zaczynając mówić, sprowadza więc na ziemie, ponieważ gubi się, gdy nie słyszy standardowych pytań, do których jest przyzwyczajony. Kiedy pytam, czy policzył kiedyś, ile goli strzelił w całej karierze (chciałem zabawnie rozpocząć), nie wie, o co mi chodzi. Gdy podchodzi do niego dziennikarz z brytyjskiego magazynu dla mężczyzn (specyficzny typ humoru) i pyta, czy Ramos kiedykolwiek zlał psa albo czy pamięta, czy tatuaże robił na trzeźwo, młody Hiszpan głupieje i brakuje mu słów, by cokolwiek powiedzieć. Paul Gascoigne w takim teście siedmiu pytań dostał siedem punktów – to znak, że jest idolem. Ramos najpierw próbuje wybrnąć, a potem, zapytany ile najwięcej wydał jednej nocy w barze, odmawia odpowiedzi. Cóż, legendą raczej nie będzie. Skoro jednak całe wydarzenie związane było z obecnością zawodników w grze komputerowej, warto poznać ich opinie. W końcu ta generacja nie gra już w autokarach w karty, tylko na kolejnych wersjach PlayStation czy Xboxa.

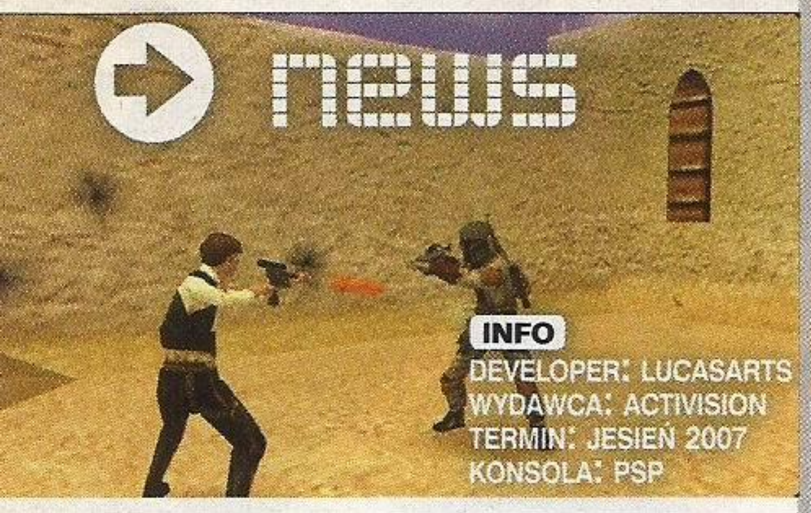
WC: Gdy masz wybór w grze, wolisz grać jako obrońca, czy raczej spróbować swoich sił jako Raul czy van Nistelrooy?
Sergio Ramos: Zawsze chciałem być obrońcą. Moim idolem od kiedy pamiętam był Fernando Hierro, nie ciągnęło mnie na pole karne przeciwników. Dlatego choć oczywiście w grach strzelam dużo bramek, to najlepszy i tak jestem w defensywie.

WC: Wolisz wtedy grać czysto, czy korzystając z tego, że kontuzje będą wirtualne, próbować trochę brudniejszych wejść?
SR: Nie rozumiem pytania...

WC: W grze możesz faulować bez konsekwencji, nikt nie ucierpi.
SR: Ale po co miałbym to robić? To tylko gra, jeśli nie zatrzymam kogoś, to po prostu strzeli mi bramkę, a za chwilę będzie drugi mecz.

WC: Czy można porównać zachowanie komputerowych piłkarzy do zachowania tych prawdziwych?
SR: Tak, jest coraz bardziej prawdziwe, chociaż trzeba niestety przyznać, że twórcy gier bardziej skupiają się na napastnikach. To oni mają więcej sztuczek i możliwości zagrania, więc mają zawsze przewagę nad obrońcami.

WC: A znasz jakiegoś polskiego piłkarza?
SR: Nie...
WC: Może bramkarza Dudka z Liverpoolu?
SR: Przecież tam broni Reina!



INFO
DEVELOPER: LUCASARTS
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: JESIEŃ 2007
KONSOLA: PSP

STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

Solo. Han Solo.

Poprzednie dwie części na stacjonarne konsole sprzedały się w naprawdę imponującym nakładzie. Były one nastawione na ukazanie każdego konfliktu i bitwy, jakie miały miejsce w uniwersum Gwiezdnych Wojen.

Nowością jest przede wszystkim fabuła osadzona w nieznanym rozdziale. Pokierujemy członkiem brygady Hana Solo, który powołał swój szwadron i wyrusza na wyprawę z chęcią odparcia ataku Imperium. Szał dla fanów SW, których, jak wiemy, są miliony. Najbardziej jednak przyciągać ma możliwość stworzenia swojego unikalnego zawodnika, którym następnie pokierujemy w kampanii dla jednego i w jatce dla kilku(-nastu) osób. Kombinacji ma być niemal nieskończenie wiele – zaczynając od wyglądu zewnętrznego, poprzez ekwipunek, a na umiejętnościach skończywszy. Rozdysponujemy jakieś sto punktów, by osiągnąć postać spełniającą nasze preferencje – jeśli stawiamy na szybkość i ruchliwość – pakujemy odpowiednie atrybuty, a na polu walki zasuwamy szybkim lisem.

Szerokim i chłodnym powiewem świeżego pomysłu jest możliwość toczenia walk nie tylko na ziemi, ale i w przestrzeni kosmicznej. Tutaj również postawiono na rozpieszczanie fanów – TIE Fightery, A i B-Wingi, a nawet T 4-B (czołg) – zagoszczą na małych ekranach. One też (te ekrany) wyświetlą całkiem ciekawą oprawę. Pierwsze dwie odsłony ukazały się na dużych platformach, teraz prawie ich poziom osiągalny jest na kieszonkowym sprzęcie.

W kwestii multi postarano się wyciągnąć z PSP wszystko, co ma do zaoferowania. Nawet szesnastu zagra przez Internet, ośmiu w sieci lokalnej. Jeszcze nie wiadomo, jak wygląda kwestia dzielenia się grą, więc możliwe, że jednym egzemplarzem pobawimy się w kilka osób. Chętnie sprawdzimy nowe tryby, w tym kilka wariacji na temat przenoszenia flagi i klasyczne deathmatche. Oby nie zabrakło inteligentnych botów – nie każdy ma obok hotspot, albo kilku kumpli tak samo wyposażonych, hehe. Wersji na inne konsole nie zapowiedziano, ale wiadomo, że będzie nowy Battlefront na next-geny. ■■

INFO
DEVELOPER: SONY ONLINE ENT.
WYDAWCA: SOE SEATTLE
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, PC

THE AGENCY

Kolejna świeżynka dla PSN

■ „Agencja" (a może „Agentura" hehe...) zapowiada się bardzo ciekawie, ale podobnie, jak spora liczba naprawdę killerskich gier na PlayStation 3 zmierzających na półki sklepów dopiero w 2008 roku.

Ale nie tylko – również posiadacze PC mogą zacząć ostrzyć zęby na coś, co zapowiada się jak spora rewolucja w gatunku gier MMO (dużo ludzi online na raz, heh). Wyobraźcie sobie gigantyczny wirtualny świat, który na dobrą sprawę przypomina rozmiarami nasz glob. Nie tylko rozmiarami, ale ogólnie realiami – nie ma superbohaterów, wojny którejś z rzędu, nie ma złego dyktatora, ani nawet nie ma silnika Unreal Engine 3. A nie, błąd – silnik akurat jest. Czyli tak – ogromny świat udający obecne czasy, silnik UE3, by oddać fizykę i rozmach zdarzeń oraz dwie frakcje, spośród których gracz wybiera jedną dla siebie – te atrakcje witają się z zainteresowanymi na starcie. Następnie dochodzi rozmach i polot, z jakim gra powstaje. Tworzona jest przez doświadczoną ekipę, która kiedyś pracowała dla Microsoftu. Część ludzi miała pod sobą też przez jakiś czas projekt Matrix Online. Jak widać – osoby znające się na rzeczy.

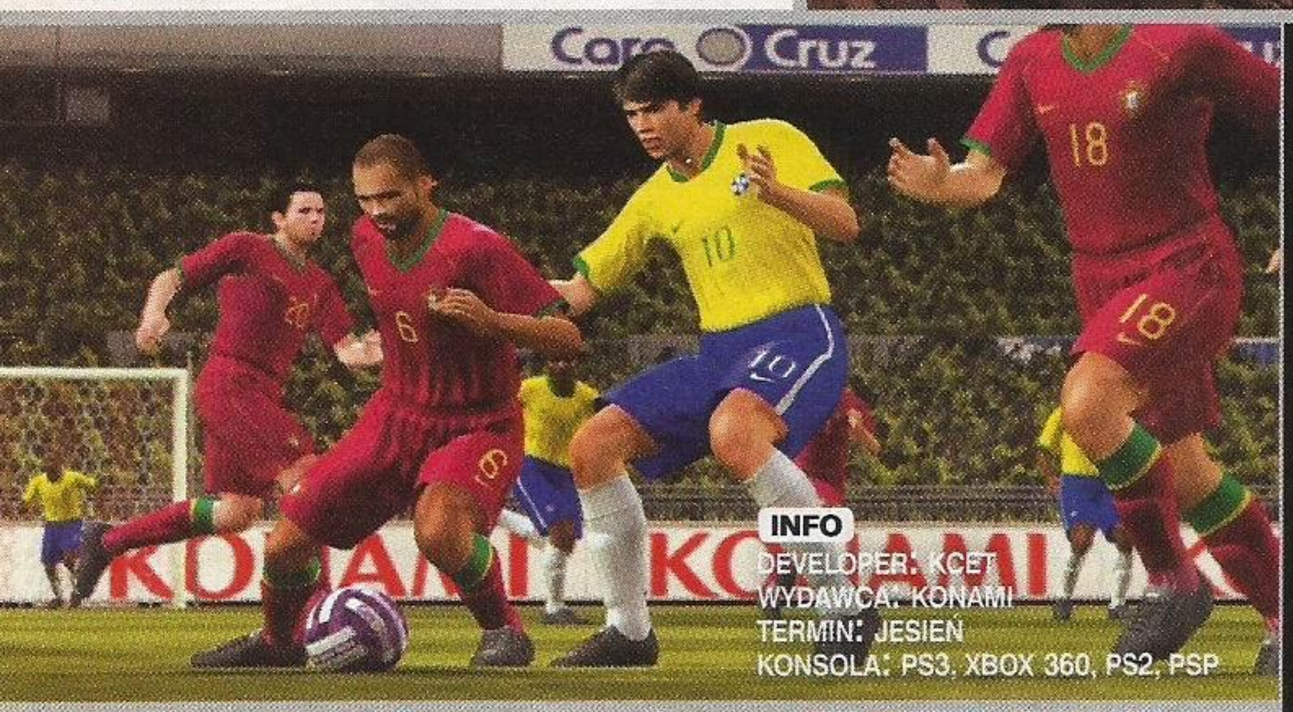
The Agency jest grą akcji – w sumie nie możemy sobie do końca tego wyobrazić, ale wiemy, że wraz z nastaniem nowej generacji, niektóre rzeczy dobrze, że nas przerastają. Najpierw należy opowiedzieć się za jedną z frakcji. UNITE przeznaczona jest dla ludzi z klasą, dla tych, którzy cenią sobie porządek, planowanie, sposób wykonania zadania. Sami twórcy przyznają, że są to postaci, którym blisko do Jamesa Bonda. Na ich wyposażeniu znajdziemy szybkie samochody zaopatrzone w najnowsze zdobycze techniki, doskonały arsenał, a nawet ubrania świadczące o fachu. Dla tych z nas, którzy większą rolę przykładają do rozwałki, zadymy, bezpośredniości i spektakularności przygotowano ParaGON – niemal całkowitą odwrotność pierwszej agencji. Są to ludzie z serii Rambo – najpierw kocioł naboi wpakowany w całe otoczenie, następnie komenda „padnij!". Uzbrojeni w ciężki sprzęt na pewno również znajdą sobie grono zapalonych wielbicieli.

Na razie pokazano nam trzyminutowy zwiastun kipiący akcją i rewelacyjnym klimatem. W Agencji

GRA TWORZONA JEST PRZEZ DOŚWIADCZONĄ EKIPĘ, KTÓRA KIEDYŚ PRACOWAŁA DLA MICROSOFTU, MACZAŁA TAKŻE PALCE W THE MATRIX ONLINE

będziemy mogli spróbować wielu atrakcji – od gry w kasynie, przez uwodzenie pięknych kobiet (brzydkich nie będzie, przecież to klimat filmów akcji!), no i na kręceniu wielkiego zamieszania skończywszy. To ostatnie wygląda bardzo dobrze – można śmigać z kamerą za plecami lub fpp, wybierać spośród przebogatego arsenału.

Przyjrzymy się tej pozycji wkrótce znacznie bliżej – powalający jest bowiem patent z tym, że NPC może zadzwonić do nas (tutaj – do realnego świata!) z informacją, że ma już kolejne zlecenie do wykonania. Matrix coraz bliżej... ■■



INFO
DEVELOPER: KCET
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: JESIEŃ
KONSOLA: PS3, XBOX 360, PS2, PSP

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Teamvision AI i inne nowinki!

Po kilku miesiącach grania PES6 okazał się największym niewypałem w serii – skoro tak się stało, dlaczego wszyscy w niego gramy? Diagnoza jest prosta – nałóg, choroba jakaś przewlekła... Po wielu kiksach, niedorókach i zwykłych błędach, programistów z Konami czeka masa pracy, by ich najnowsze dziecię strzeliło bramkę w samo okienko niesmakowi. Obecnie wiadomo już co nieco o nadchodzącej odsłonie. Przede wszystkim cieszy wybór platform, które przywitają grę bliżej nieokreśloną jesienią. Tak, jak przypuszczaliśmy, posiadacze obojętnie której maszynki Sony (PSP, PS2, PS3), właściciele X360 i DSów – będą mogli sprawdzić, jakie to kroki podjęto w celu pogłębienia wrażeń płynących z zabawy.

Najważniejszą zmianą ma być Teamvison AI – nowy system sztucznej inteligencji naszych przeciwników. To teraz tak na serio, panowie – czy, do cholery, jest to tak ważne? Czy nie lepiej byłoby skupić się na bardziej istotnych problemach skostniałej serii? Szczególnie, że obecnie furorę zdobywa zabawa online i każda konsola posiada możliwość zabawy przez Internet. W barwnych zapowiedziach pada, że teraz drużyny przeciwne szybko (lub wolno – w zależności od swojej klasy) będą się uczyć naszych zagrań i sprawnie szukać sposobów obrony na najczęściej stosowane zagrywki. Przykładem zaświecił rzut rożny – granie wciąż na tego samego draba szybko przestanie być skuteczne.

Pokazano nam kilka screenów – żałość z nich wyziera, ale obietnice są płomienne. Na najlepszych telewizorach ujrzymy krople potu czy deszczu na ciałach zawodników. Czy widać krople złości i rozgoryczenia w naszych oczach, gdy myślimy o braku licencji, skaszanionej detekcji kolizji, beznadziejnym OST i innych, sztandarowych niesprawnościach serii, których poprawy nie zapowiedziano? Szczegóły wkrótce, ale nastroje mamy skrajnie różne. Do roboty, Konami! FIFA Was goni! ■■

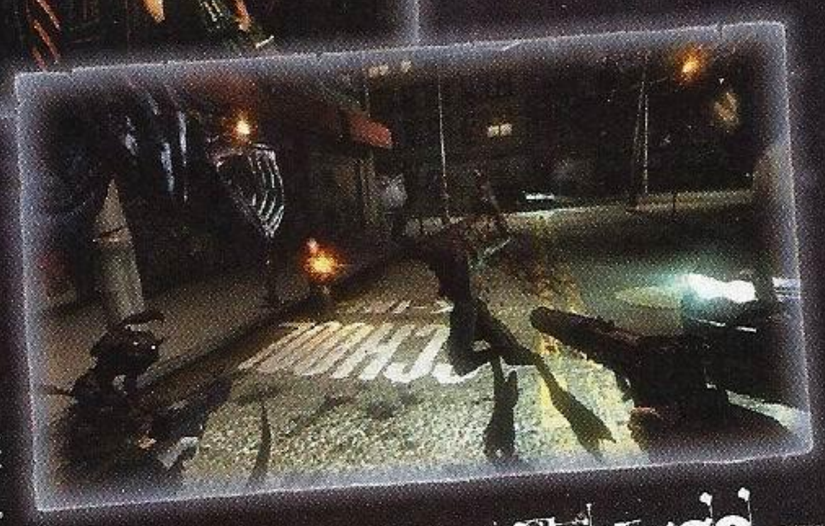
■ No nie powiemy, żeby nas jakość grafiki powalała – na razie wygląda to identycznie, jak podczas pierwszych zapowiedzi PES6 na X360 – średnio. Chodzą jednak plotki, że dla wersji na PS3 Konami tworzy supertajny nowy silnik.

„The Darkness ma w sobie dziwny magnetyzm nie pozwalający odejść od konsoli." **Neo Plus**

THE DARKNESS

Przeżyj dynamiczną, filmową akcję w tej mrocznej strzelance pierwszoosobowej z elementami horroru.

Przebij się przez mroczne zakamarki Nowego Jorku.



Korzystaj z fantastycznych i okropnych mocy ciemności, aby pożerać, nabijać na pal i masakrować przeciwników.

ŁADA CHWILA W SKLEPACH!

THE DARKNESS IS SPREADING.COM

18+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3

XBOX 360. XBOX LIVE.

TOP COW PRODUCTIONS, INC.

STARBREEZE

2K

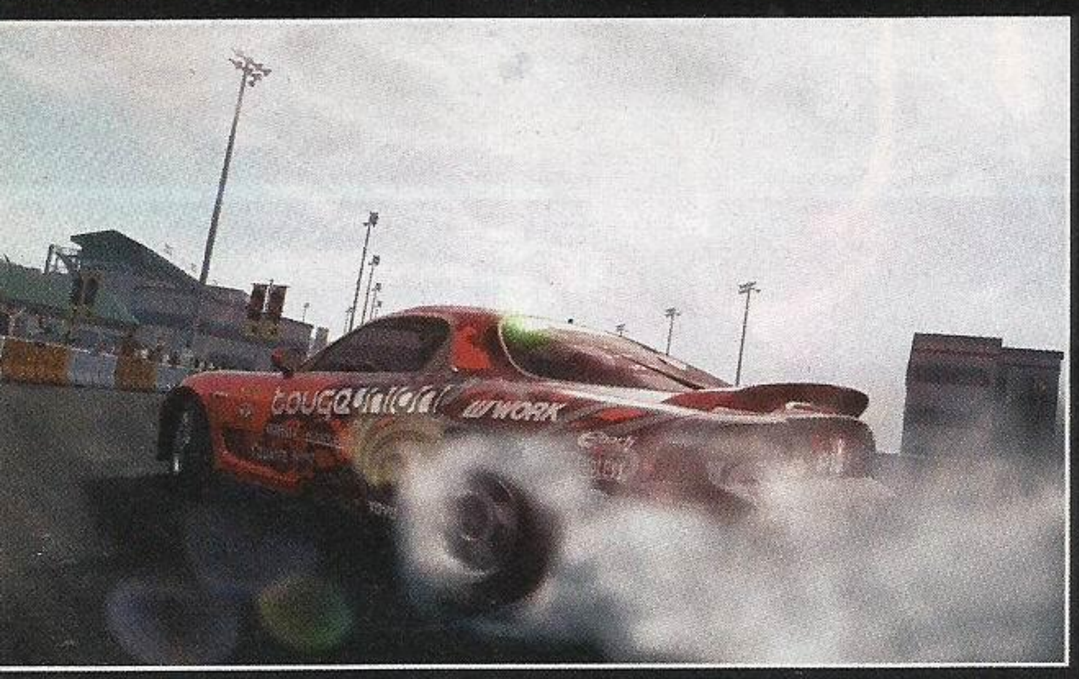
The Darkness is © 2006 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness," the Darkness logos, and the likeness of all featured characters are trademarks and/or registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Developed by Starbreeze Studios. 2006 Starbreeze AB, Starbreeze Studios, and the Starbreeze logo are trademarks and/or registered trademarks of Starbreeze AB in Sweden and/or other countries. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. **Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37.**

CENEGA

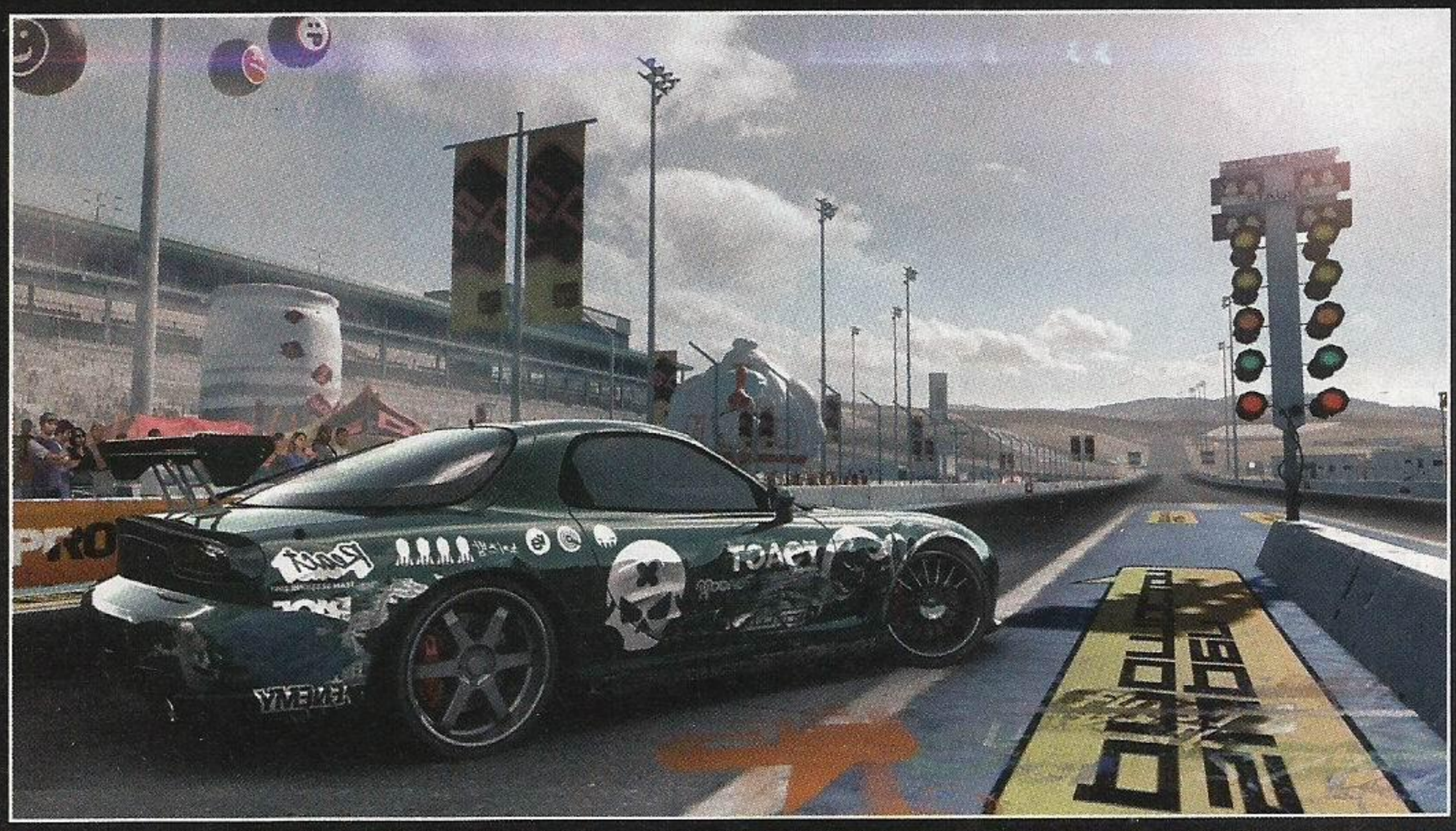
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

NEED FOR SPEED PRO STREET

Duży tytuł, wielkie zmiany



Dym, flary i przeróżne filtry obrazu nadają grze realistycznego szlifu – autorzy stwierdzili, że mają dość plastikowych furek i ugrzecznionego wyglądu.



„Underground no more" – teraz pościgamy się po owalach i specjalnie przygotowanych trasach. Fani ulicznych wyścigów będą rozczarowani, ale może znajdą nieco pocieszenia w Juiced 2 i niedawno zapowiedzianym kolejnym Midnight Clubie.

Zagadka: jak wydawać nieznacznie poprawiane gry co roku od paru lat i uniknąć słabo kojarzącego się „efektu FIFY"?

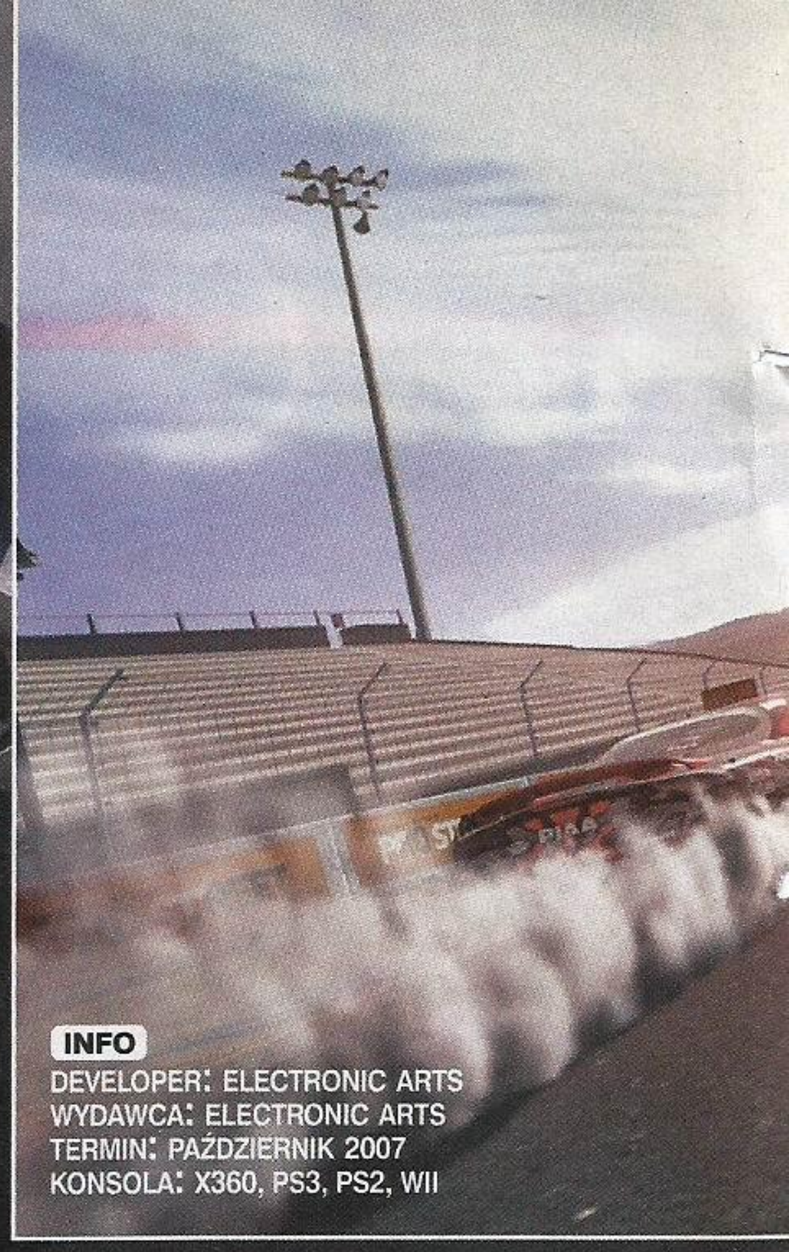
Odpowiedź: niech będzie wcześniej wiadomo, że to Need for Speed i w nazwie niech nie będzie cyfry. Tak dokładnie zrobiono i w tym roku.

Oprócz zmienienia podtytułu Electronic Arts poszło jednak jeszcze dalej. Wywraca na lewą stronę całą koncepcję gry, która nie jest już nielegalna. „Underground no more?" – spytał ktoś na prezentacji NFS-a w Kanadzie, na której byłem (sorry za lansik). „No more" – odpowiedział jeden z twórców, prywatnie właściciel trzech wraków, które kiedyś były samochodami, a które sam rozbił, bo jest fanem ścigania i tuningu. OK, gdy się o tym dowiedziałem, uznałem jego kompetencje. A wiedział, o czym mi mówić.

Od początku. EA twierdzi, nie chce już w Need for Speedach pokazywać wyłącznie produktów, plastikowych panienek i walki z policją, a nieoficjalnie pojawiają się też głosy, że firmy udzielające licencji są coraz mniej zajarane patrząc na to, jak ich samochody biorą udział w potencjalnie śmiertelnych wypadkach. Dlatego w Pro Street wszystko już będzie na legalu.

Halo? Ano tak, wszystko. Nie znaczy to jednak, że będzie nuda albo odwrót od fajnych założeń serii. Prawda jest bowiem taka, że po latach tkwienia w podziemiu, kultura tuningowa tak się rozpowszechniła, że wyszła na powierzchnię i zaczęła się oficjalnie organizować. A skoro oficjalnie, to pojawiły się także prawdziwe zawody. Na zamkniętych torach, według – powiedzmy – w miarę sztywno wytyczonych zasad. Bez ryzyka dla osób postronnych.

O fabule nie mówili jednak nic, musiało mnie zadowolić zapewnienie, że w jakiś sposób nawinie na nitkę wszystkie obwarzanki, by wiedzieć, po co w ogóle startujemy.



INFO
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: PAŹDZIERNIK 2007
KONSOLA: X360, PS3, PS2, WII

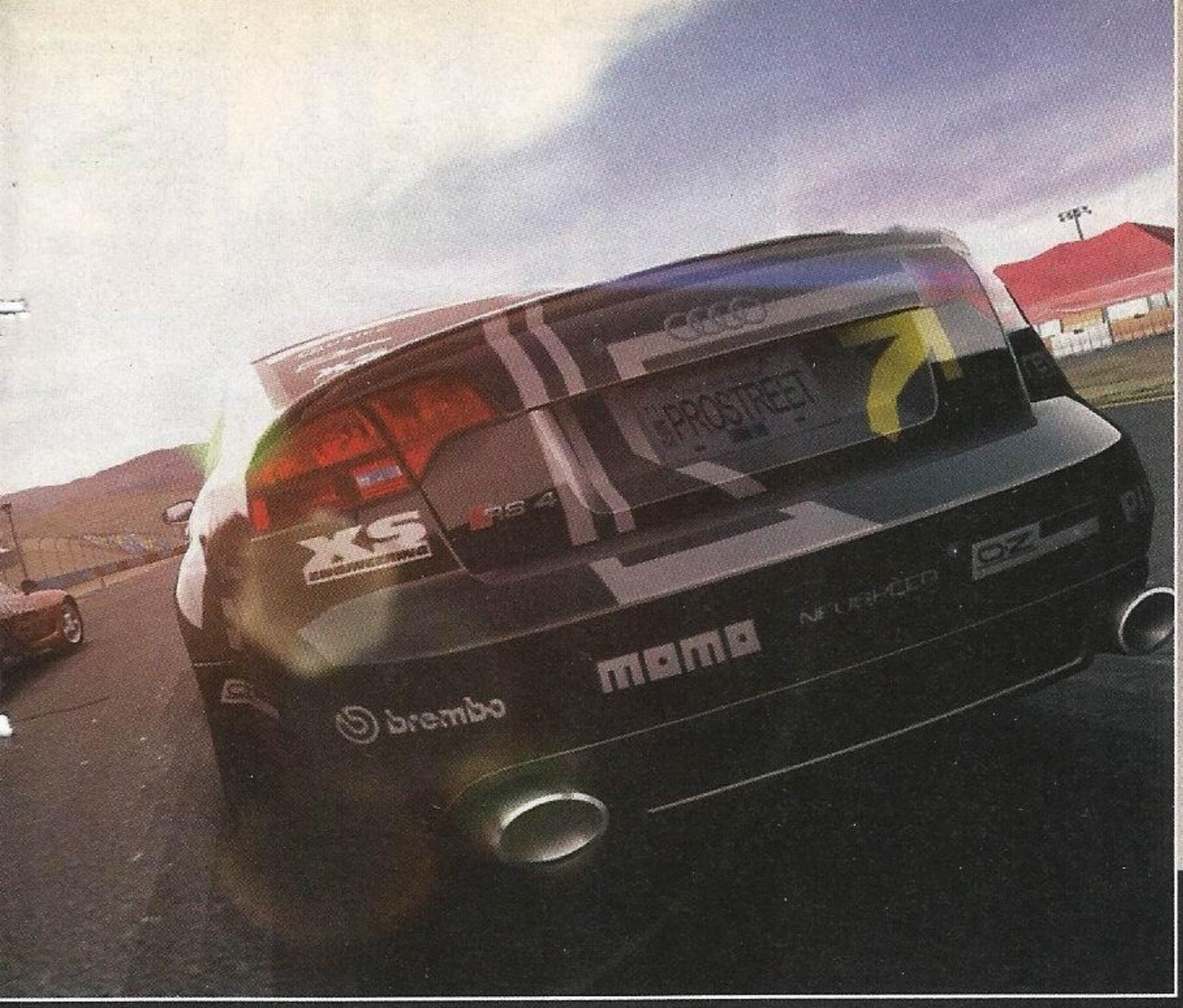
KLUB TUNINGOWCÓW

System organizacyjny imprez jest jednak ciekawy i bez tej wiedzy. Co łikend na całym świecie odbywają się bowiem zjazdy tuningowców, na które może przyjechać każdy, kto tylko chce. Ważne tylko, by miał sprawne cztery lite…. Yyy, cztery koła. Na takich zawodach rozgrywa się cztery konkurencje. Pierwsza to nowość w serii, staroć na świecie, czyli wyścig po zakręconej i zamkniętej nitce asfaltu (ja jechałem po takiej w pustynnym klimacie USA). Wiecie, kilkanaście samochodów, ścisk, brak kar za walkę bok w bok i jeden zwycięzca. Drugi to drift, też nic nieznanego, ale z zabawnym twistem, bo ma być też w opcji duetu: kolega z drugim padem będzie starał się utrzymywać jak najbliżej nas, im ciaśniej, tym więcej punktów. Trzeci tryb to speed trap, żadna niespodzianka dla fanów: policyjne kamery na długiej i zakręconej trasie plus wskazania, jakie mają się pojawić na ich licznikach. Za niskie = naara. O ostatnim trybie wiadomo tylko tyle, że jest: to drag, który powraca po przerwie, i to podobno w nowej formie. Ja tam nie wiem, co można takiego nowego wymyślić w szybkim zmienianiu biegów, ale spoko…

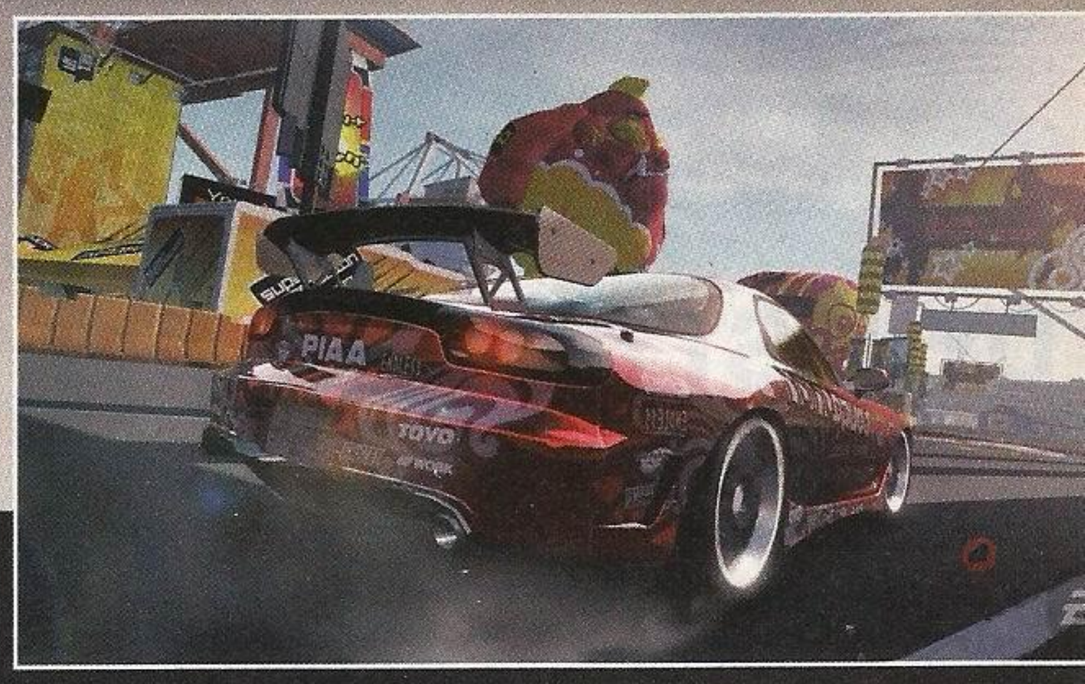
Co ważne jednak, żeby awansować do kolejnych łikendów, nie trzeba być pierwszym. Wystarczy ogólne drugie miejsce po niedzieli (czyli po czterech oddzielnie punktowanych konkurencjach) i już mamy gwarancję występów za tydzień. Tyle tylko, że nie zdobędziemy wtedy prawie żadnych najlepszych furek, bo te są dostępne dla kozaków z pierwszych miejsc, którzy po zajęciu takiej lokaty staną w szranki z jakimś bossem. Tu pewnie powie więcej fabuła, więc ja pomilczę.

REAL REAL WORLD

Jak zwykle EA nie pozwoliło sobie na wpadkę na licencyjnym podwórku i mimo, że będzie jedna zmiana w porównaniu do poprzednich wersji, to w stajni i tak są najlepsze konie: ponad 40 modeli reprezentuje marki całego świata, w tym powracającą po przerwie Hondę. A jaka to zmiana? Ano taka, jak tłumaczył mi



■ Grafika prezentuje się doskonale – screenshoty pochodzą z wersji na PS3.



szef projektu, iż po konsultacjach z tuningowcami doszli w studiu do wniosku, że w tej kulturze supercary są w ogóle niepopularne, bo nikt nie kupuje fur za ponad 100 tysięcy wariatów wiedząc, że może ją rozbić na pierwszym lepszym zakręcie. Będą za to oldtimery (takie od późnych lat 60-tych) i furki młodsze, reprezentujące ostatnie 40 lat motoryzacji. Wszystkie mają się do czegoś nadawać, a nie być tylko suchą pozycją w press releasach.

Miejsca wyścigów też będą prawdziwe. Na początku prezentacji w studiu prowadzący ją gość pokazywał na skanach z Google Eartha (to ten program, który ma wgrane fotografie powierzchni całego świata – i to w wyjątkowo dużym zoomie!) miejsca na całym świecie – na przykład legendarną podobno obwodnicę któregoś z japońskich miast, na której od lat zbierają się tunerzy – a potem przełączał widok na Need for Speeda, w którym trasa i okolica odtworzone były nawet ładniej, niż w rzeczywistości.

NOWA FIZYKA...

Teraz tak – fizyka. Na lekcjach w szkole uczono mnie, że każda akcja powoduje reakcję i oprócz tego, że stosowało się tę zasadę za każdym razem, kiedy ktoś krzywo na kogoś spojrzał albo pojechał mu po matce, to przyjąłem wtedy do wiadomości, że może być tak też i na torze. Pamiętamy z poprzednich Need for Speedów, że tam fizyka była na usługach dość prostej grywalności, więc większość zakrętów brało się kontrolowanymi poślizgami, a fani trochę bardziej skomplikowanych symulacji nie mieli tam czego szukać. Tutaj wszystko się nieco zmienia. Nie mówię, oczywiście, że ludzie przerzucą się nagle z Richarda Burnsa albo Race Drivera, ale po pierwsze, pojawia się regulowany poziom trudności i inteligencji przeciwników. Po drugie, dochodzi do tego możliwość zmiany zachowania się samochodu na drodze oraz zniszczenia samochodów! Te ostatnie już teraz były grube: po szlifach karoserie dostają tylko zadrapań, ale stuknij minimalnie mocniej i masz wgniecenia, potem pękniętą szybę, następnie odpadające części i w konsekwencji uszkodzenia bebechów fury, które doprowadzą ją do odmówienia nam posłuszeństwa (między wyścigami na szczęście jest automatyczna naprawa). Jak zapewniają jednak twórcy, system zniszczeń, choć wyjątkowo efektowny, będzie miał swoje ograniczenia, bo ma służyć grywalności, a nie badaniom naukowym. Dlatego zarżnąć brykę będzie raczej przyciężko.

CO ŁIKEND NA CAŁYM ŚWIECIE ODBYWAJĄ SIĘ ZJAZDY TUNINGOWCÓW, NA KTÓRY MOŻE PRZYJECHAĆ KAŻDY, KTO TYLKO CHCE I MA SPRAWNE CZTERY KOŁA

Wróćmy jednak na moment do fizyki, bo ma tutaj dwa rozgałęzienia: pierwsza to wpływ tuningu zewnętrznego na zachowanie się wozów, a druga – wpływ tuningu przypadkowego (czytaj: dzwonów, kraks, zderzeń, szlifów) na zachowanie się tuningu zewnętrznego, a w konsekwencji – zachowanie się wozów. Autosculpt będzie bowiem rozbudowany tak kozacko, że teraz samodzielne wyginanie masek, spojlerów, czegokolwiek, będzie miało od razu wpływ na performance samochodu. Co więcej, zobaczymy to natychmiast na ekranie telemetrii i przepuścimy furkę dla testu przez tunel aerodynamiczny. Oprócz tego EA dostarczy swój standard: ponad 1000 części do włożenia w około 60 slotów każdego wozu.

...I GRAFIKA

Zmienia się też grafika. Ma być prawdziwie nextgenowa i fotorealistyczna, ale odejdzie od cukierkowego i świecącego stylu znanego z poprzednich wersji. Znaczy to, że na obraz założone są najczęściej trochę piaskowe, jasnobrązowe filtry, które podkreślają atmosferę upału i tworzą wrażenie pojedynków w samo południe. Z tego, co widziałem, mogę powiedzieć, że jest cudna, ale... No wiecie, po doświadczeniu MotorStorma i BRUDNEGO Colina każde wyścigi torowe będą miały problem ze zrobieniem wrażenia wyglądem... Elektronicy mają oczywiście wciąż furtkę: ich gra nie jest tak techniczna, na pewno będzie ładniejsza od Forzy 2, wciąż zachowa uliczny, a nie torowy sznyt dzięki zawodom driftu, dragu i speed trapa, ale kolejne kółka robione w pełnym słońcu brzmią mi ryzykownie i mało zgodnie z całą legendą serii. No nic, trzeba czekać na kolejne pokazy albo na kolejne materiały, może w nich będzie coś na uspokojenie. ■■ **Wiktor Cegła / Sweter**

■ Przyznam szczerze, że mam trochę problem z tym, żeby powiedzieć, jak widzę Pro Streeta. Kiedy oglądałem jedyne pokazywane trasy, miałem bowiem dwie myśli. Pierwsza to taka, że wyglądały jak większość tras w Forza Motorsport 2. Druga to taka, że wyglądają jak większość tras w Forza Motorsport. Dlatego myślę, że krok w stronę realizmu i prawdziwych, zamkniętych wyścigów może być trochę niebezpieczny, bo tuning na przykład właśnie w Forzie jest lepszy, telemetria – lepsza. Jedyne, czego nie ma, to autosculptu, ale ogólne wrażenie z rozgrywki miałem dość podobne (mówię tu o pierwszym kontakcie, nie jestem idiotą).

■ Zniszczenia, czyli największa nowość w NFS Pro Street, nie pojawiły się po prostu dlatego, że firma nagle je wprowadziła. Zgodę na rozwalanie swoich samochodów ich producenci wydali wyłącznie dlatego, że wyścigi odbywają się na zamkniętych torach. Ale i tak było trochę problemów – na przykład BMW choć po raz pierwszy w historii pozwoliło wgniatać sobie maskę, zażądało kategorycznie, by nie można było zbić ani jednej szyby. Dbają bowiem o image firmy, w której samochodach nigdy się one nie tłuką, a jedynie pękają!

DYNASTY WARRIORS GUNDAM

Wojownicy kontra roboty?

Wszystko wskazuje na to, że jednak nie będziemy śmigać mechem wśród średniowiecznych chińskich i japońskich wojowników, ani też nie wbijemy się samurajem w szeregi metalowych maszyn wielkości kamienic. Skąd więc taki tytuł, który może przyciągnąć do siebie rzesze fanów zarówno jednej, jak i drugiej serii? Stąd, że w pewnym sensie gra czerpie garściami z obu światów – jednej z najpopularniejszych serii anime oraz szalenie rozpoznawalnej sieczki w klimatach feudalnych Chin.

DWG zawiera trzy główne tryby. Pierwszy z nich pozwala prześledzić historię z jednej z serii anime, drugi opowiada jakieś nowe wątki, a trzeci stanowi pojedynek z drugim graczem na podzielonym ekranie. Do naszej dyspozycji oddanych zostanie kilkunastu pilotów, w trakcie zabawy dorobimy się nowych zbroi i nowych modeli robotów do poprowadzenia. Norma.

Gra nie tylko oferować będzie naturalne dla serii Dynasty Warriors wyrzynanie mas przeciwników. W całą tę zadymę wpleciono elementy rozwoju postaci, pakowania różnych statystyk. Wszystko po to, by nasz wojownik dysponował szerokim wachlarzem zagrań i był w stanie sprostać coraz mocniejszym i liczniejszym wrogom. Podpakujemy obronę, atak, zasięg rażenia broni – standard jak stąd do Japonii, heh.

Misje to głównie sieka – należy rozczłonkowywać całe zastępy blaszanych puch, by osiągnąć upragniona napis, że zadanie wykonano. Nie powinno być to jakieś bardzo wymagające, ponieważ gra we wczesnym stadium produkcji była bardzo przystępna i raczej wciągająca, chociaż wglądała na schematyczną i monotonną. Graficznie mowa tu raczej o pustym śmiechu, ponieważ w oprawie trudno dopatrzyć się czegokolwiek, co mogłoby zwalić z nóg. Ale serie te nigdy graficznie nawet nie wyglądały, a i tak szły nierzadko lepiej jak woda i ciepłe bułeczki razem wzięte. Nawet szumnie zapowiadany tryb dla dwóch nie podniósł nam ciśnienia – ot, najpierw śmiałkowie wycięli hurtowe ilości przeszkadzajek, a następnie wzięli się za siebie. Szybki atak, wolniejszy, ale mocniejszy, oraz strzał na odległość – podstawowe umiejętności nie podwyższają ciśnienia. Może pełna wersja to nadrobi. W każdym z nas tkwi cząstka Japończyka – może to pomoże. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WARHAWK PRZYLECI DO SKLEPÓW

Jednak! Jak się okazuje, omawiany przez nas ostatnio Warhawk doczeka się nie tylko wersji do ściągnięcia z sieci, ale też pudełkowej, do kupienia w sklepie za rogiem. Gra trafi oczywiście na krążek Blu-ray i zawierać będzie dodatkowe materiały, których nie znajdziemy w wydaniu, którą będzie można ściągnąć bezpośrednio z PSN. Czyli kupując grę w sklepie nie tylko będziemy mogli cieszyć się zapachem świeżo rozpakowanego pudełka, ale i dostać coś, czego nie będą mieli leniwi, którzy grę zakupią przez kanał e-dystrybucji. Po kilkunastu miesiącach oczekiwań wiemy też, że data jest względnie stała i oscyluje w okolicach przełomu sierpnia i września. Sieciowe potyczki w czterech trybach dla nawet 32 graczy – Warhawk opisany w ośmiu słowach i dwóch cyfrach.

WARHAWK

SONIC RPG? TAK!

A skąd ta radość w literkach? Otóż za jego tworzenie odpowiedzialni będą panowie z samego BioWare. Jeśli nazwa tego developera nic Wam nie mówi – ktoś nie odrobił lekcji z przedmiotu: historia myśli developerskiej. BioWare znane jest przede wszystkim z doskonałych dwóch części Star Wars: Knight of The Old Republic wydanych na pierwszego Xboxa. Ostatnio dłubią też przy głośnym i wiecznie opóźnianym Mass Effect na X360. W ciemno można więc założyć, że powstająca gra będzie miała w sobie znacznie więcej magii, niż ostatnie dokonania Niebieskich z ich własną maskotką. Aha – gra zmierza wyłącznie na DSa.

KLIMATYCZNE PACZKI LUMINES

Na bardzo ciekawy pomysł wpadł twórca kultowego Lumines – Tetsuya Mizuguchi. Można go nawet nazwać takim Bono świata gier, hehe. Otóż wraz z ukazaniem się paczki skinów do Lumines Live!, każdy, kto tę paczkę ściągnie (wartość – 350 MP), wspomoże działalność organizacji walczącej z efektem cieplarnianym i innym dziadostwem nękającym klimat naszej planety. W skład pakietu wchodzą cztery nowe tematy. Jeśli ktoś ma chrapkę na więcej – na pobranie za punktów sześćset czeka inna paka, wypchana dwudziestoma skórkami.

BRZYDKIE „TOCZĄTKO"

Codemasters przepisze na NDS Toca: Race Driver, nada grze tytuł Race Driver: Create & Race i wyda na rynek latem. Największą atrakcją jest oczywiście tytułowy edytor, w którym to za pomocą rysika sami sobie narysujemy trasę. Można będzie posłużyć się gotowymi szablonami lub też samemu szkicować zawijasy i inne szykany. Oczywiście następnie wejdziemy w tryb 3D i sprawdzimy, jak się jeździ. Radości przysporzyć ma jeszcze możliwość ścigania się z innymi posiadaczami DSa.

GHOST SQUAD

Grywalność się nie liczy

Bo co to za radocha, gdy się świetnie bawimy, a grafika jest do tego bardzo ładna? Czy nie można z jednej rzeczy zrezygnować? A może po prostu o oprawie nie pisać/mówić? Spróbujmy. Oto przed Wami strzelanina na Wii. Strzelanina inna, niż bardzo dużo innych. Ostatnia taka gra pokazała się bodaj na Xboxa pierwszego, wydawcą była ta sama firma – Sega. Nosiła tytuł House of the Dead. Mniejsza o to – teraz czas na Ghost Squad. Tytuł brzmi podobnie durnie – nie ukrywajmy. Najlepsze jaja są jednak w chwili, gdy okazuje się, że Ghost jest skrótem od Global Humanitarian Operation and Special Tactics Squad – kawę, herbatę? – jakby to powiedział Mielu.

Jako członek elitarnej grupy antyterrorystycznej (musimy przypominać o humanitarnym aspekcie działań?), staniemy w szranki z całym złem tego świata. Już w pierwszej misji zmuszeni będziemy do odbicia prezydenta US i A, oraz kilku innych krajów. Niestety, nie można odmówić wykonania rozkazów, hehe. Ekipa ma jednak całkiem ciekawe metody działania – najpierw seria z karabinu, następnie jeszcze dwadzieścia takich serii, a następnie dbałość o zakładników, którym żadna krzywda nie dzieje się w czasie czyszczenia terenu. Dziwne to mocno. Tak samo, jak ogólnie egzystencja strzelanin na pistolet w obecnych czasach. Pamiętamy je wszyscy z przyczep gier i z „pegazusa" (kaczki). Mamy nadzieję, że Sega wie, co robi chcąc przypomnieć o tym gatunku. Cień sensu widać dopiero biorąc pod

GHOST, CZYLI... GLOBAL HUMANITARIAN OPERATION AND SPECIAL TACTICS SQUAD. SŁABO?

uwagę kontroler Wii. Na ekranie widoczny będzie celownik, którym kierować będziemy odpowiednimi ruchami przykładając pilota do oka pewnie. Prosto pod lufę jednej z dwudziestu paru giwer wybiegać będzie istna masa bandytów. Nie są oni szczególnie bystrzy, raczej stoją i czekają na kulkę. Czasami rzucą czymś w nas, innym razem podejdą blisko i trzeba się z nimi pojedynkować. Walka taka toczy się na machanie – trzeba w pokazany sposób ruszać wiilotem i już. Podobnie też ma się sprawa z rozbrajaniem ładunków wybuchowych – precyzyjne przecięcie odpowiednich kabelków ma podnieść adrenalinę.

O grafice, ku przekorze i przestrodze, słów kilka. Nie, ona nie zachwyca. Co najwyżej dość mocno śmieszy. Tak nie powi(i)nny wyglądać gry w 2007. Modele postaci są proste i mało szczegółowe, efekty specjalne nie istnieją. Szkoda, bo przecież nie mamy kontroli nad kamerą i można było wcisnąć na ekran możliwie dużo bajerów jednocześnie. Ach nie było można?

Wii, jak widać po wynikach sprzedaży, nie potrzebuje pomocy humanitarnej, hehe. Sprawdzimy w akcji Ghost Squad i opowiemy, jak się grało – słowo. ■■

PSP	GBA BRIGHTER	NDS LITE	PS2 SLIM	WII	XBOX 360	XBOX 360 +GEARS OF WAR	PS3
649,-	329,-	559,-	489,-	1029,-	1329,-	1449,-	2249,-

NISKIE CENY, NIEPEWNE PRZYSZŁOŚCI, ZATRWOŻONE TULĄ SIĘ DO SIEBIE,
ALE MADGAMES Z WRODZONYM SOBIE WDZIĘKIEM, DELIKATNIE POKAZUJE KOSMICZNIE WYSOKIM CENOM,
Z OŚLIZGŁEJ PLANETY EXTREMALNEGO PSIXA 119, CO O NICH MYŚLI
PLANY INWAZJI WZIĘŁY W ŁEB. ZAŁAMANI SZPIEDZY Z "ULA TIMA" WRACAJĄ DO PASIEKI ZDAĆ RAPORT.

www.madgames.pl

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

PS2 PS3 PSP XBOX 360 GAMECUBE GBA NINTENDO DS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

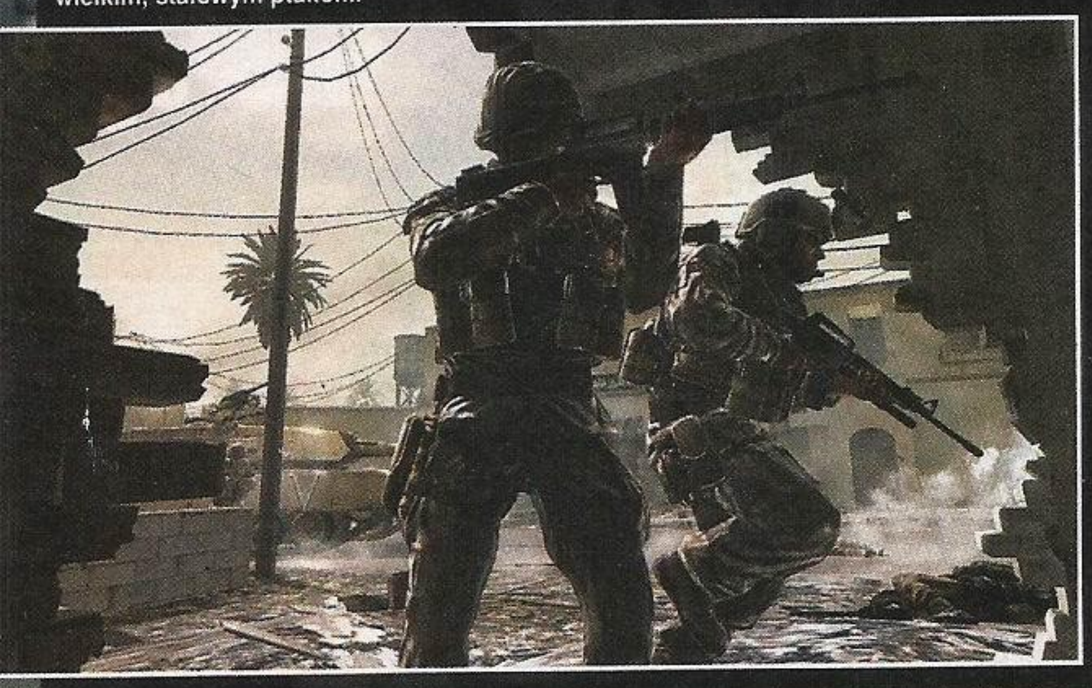
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Słodkie koktajle Mołotova

INFO
DEVELOPER: INFINITY WARD
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: ZIMA
KONSOLA: PS3, XBOX 360

■ Nowoczesne oddziały bojowe błyskawicznie pojawiają się na polu walki – dzięki wielkim, stalowym ptakom.



Wojna jest złem, wojsko jest głupie. Jako skrajny przykład instytucji totalnej, wojsko mogłoby dla wielu nie istnieć. Nie ma się co oszukiwać – myśl o tym, że nasza obecna armia miałaby bronić naszej ojczyzny, przyprawia o gęsią skórkę. W obliczu wieści o wypadku przy czyszczeniu broni, w wyniku którego z głowy ofiary wyciągnięto pięć kul, brak optymizmu wydaje się być oczywistym. Bo niby jak tu być spokojnym, skoro służba w wojsku trwa dziewięć miesięcy, a naprawdę sensowne jest w porywach półtora – te do przysięgi. Różne figle wykręcane przez pomysłowych szeregowych, rejestrowane przez choćby prymitywne komórki, stają się obiektem kpin i żartów ze strony widzów. Widzowie ci jednak nie do końca zdają sobie sprawę właśnie z tego, że ludzie skaczący na dwudziestostopniowym mrozie w samych gatkach, rekonstruujący różne egzekucje i odwalający inne chore jazdy faktycznie mieliby odeprzeć jakikolwiek atak wroga. Nie mówiąc już o tym, że wyposażenie dumnie dzierżone przez polskiego żołnierza pamięta jego dziadka. Gumy do żucia w filtrze maski gazowej? Chleb powszedni.

TRZECIA WOJNA ŚWIATOWA

Zostawmy jednak ponure realia służby zasadniczej w „wojsku" polskim i wskoczmy w inne, nie mniej szarobure, ale bardziej sensowne. Bardziej sensowne, ponieważ: po pierwsze – nikt w nich nie ginie, dwa – każdy może sobie zagrać i wyłączyć w dowolnym czasie i wreszcie trzy – zobaczy w nich żołnierzy z krwi i kości wyposażonych w najlepszy sprzęt. I walczących o coś więcej, niż niezrozumiała ambicja i rozkaz płynący od wąsatego przełożonego.

Trudno ocenić już teraz, czy osadzenie całej akcji w wyimaginowanym miejscu, wrzucenie do tego piekła członków autentycznych organizacji wojskowych i doprawienie tego wszystkiego szczyptą rozmachu znanego z poprzednich dokonań zdolnego Infinity Ward, przyprawi nas o wojenny zawrót głowy. Wiedzieć trzeba, że ostatnią grą autorstwa IW nie była wcale trzecia część CoD, a rewelacyjna i do dziś okupująca wysokie miejsca w rankingach strzelanin „dwójka". Ekipa zaczynała w zasadzie od zera i jej pierwsza gra – Call of Duty – dała im przepustkę do czołówki światowych developerów. Obecnie w jej skład wchodzi około 90 osób, a zdobycie tam pracy wiąże się ze spełnieniem wielu wymagań. To tak – gwoli przybliżenia autorów.

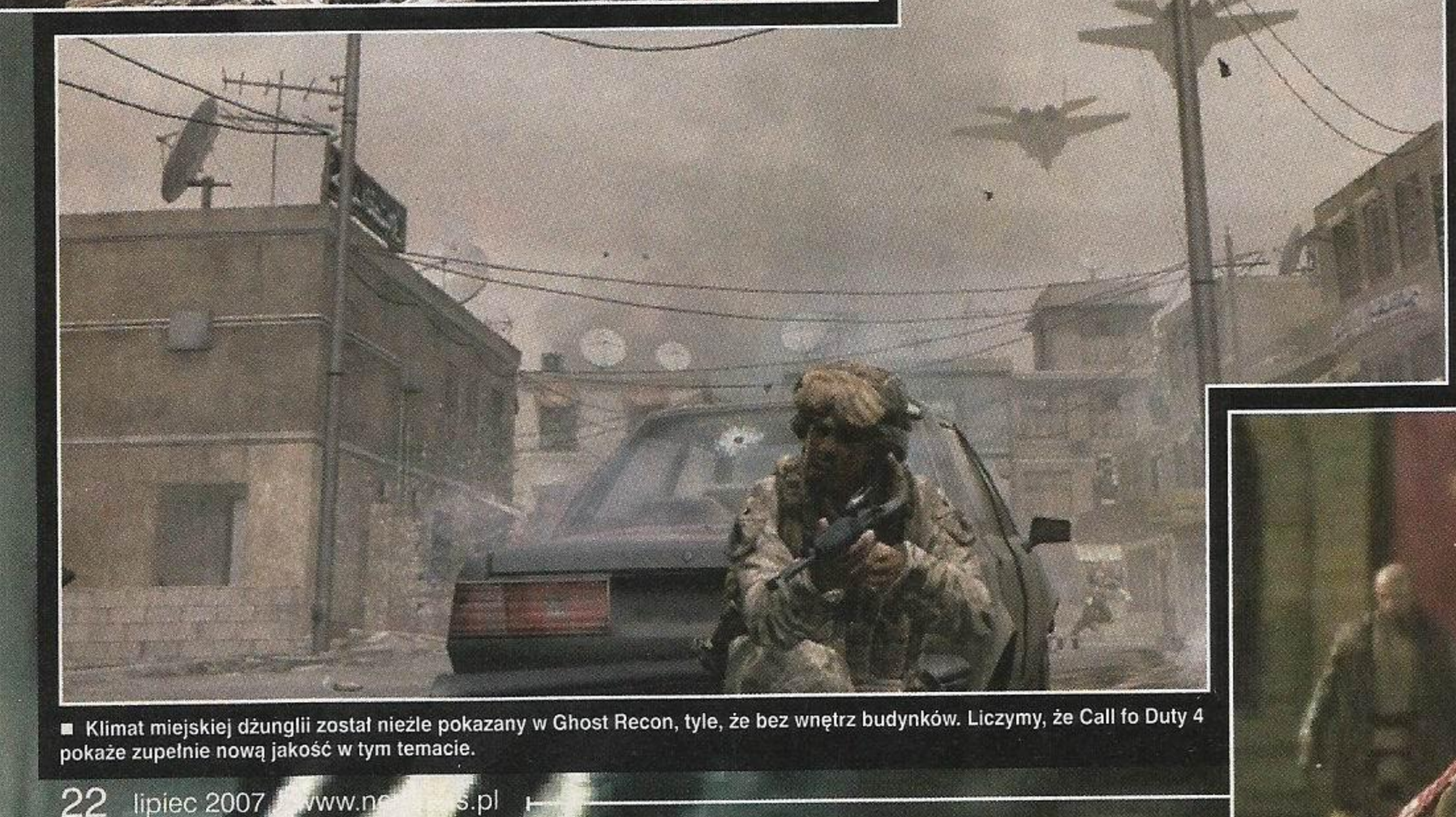
Oto przed nami nie nazwane jeszcze państwo ogólnie pojętego Bliskiego Wschodu, potężne udziały Rosji w nim oraz brutalny przywódca mające zapędy dyktatorskie – Zakhaev. Mieszanka wybuchowa szczególnie w obliczu łamania praw człowieka i innych przepisów międzynarodowych. Siły pokojowe nie mają innego wyjścia, jak wysłanie na to zapalne terytorium swoich ludzi, by ci w odpowiedni dla siebie spokój spróbowali wynegocjować lepsze warunki dla ludności cywilnej. Przydałaby się również rozmowa na wysokich szczeblach – wszystko po to, by uniknąć najgorszego scenariusza – użycia broni masowej zagłady.

Po przesiadce z Drugiej Wojny Światowej, twórcy mogą rozwinąć skrzydła i wdrożyć w życie pomysły, które narodziły się w ich głowach tuż po zakończeniu prac nad pierwszą częścią. Mowa tutaj przede wszystkim o zupełnie innym wymiarze działań, o wykorzystaniu nowych terenów, taktyk i narzędzi, które nie były znane jakieś sześćdziesiąt lat temu. Tak się składa, że właśnie nastała najwyższa pora, by opuścić poletko drugowojennych strzelanek i zabrać się za coś nowego, z pompą i ogniem.

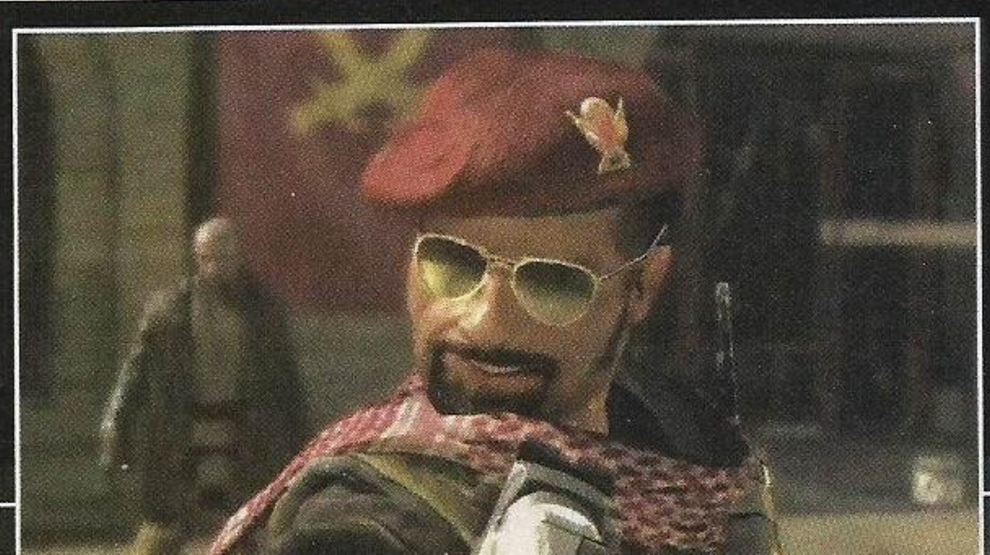
ŻADNE SŁOWA TEGO NIE OPISZĄ

Co może poczuć żołnierz ciemną, jesienną nocą, gdy właśnie ostatnia droga ucieczki została zastawiona przez czołg? Wyobraźmy więc sobie chociaż to, jak taka akcja może prezentować się w nowym CoD – obiecujemy, że wspólna wizja nie będzie odbiegać nadto od tego, co już niektórzy mogli oglądać w studiach Infinity Ward.

Środek zrujnowanego miasta, mrok, zewsząd słychać strzały, a niebo co sekund kilka przecina lecący samolot albo seria z działka naziemnego. Ziemia pod nogami drży, gdyż właśnie niedaleko przetoczyła się kompania



■ Klimat miejskiej dżunglii został nieźle pokazany w Ghost Recon, tyle, że bez wnętrz budynków. Liczymy, że Call fo Duty 4 pokaże zupełnie nową jakość w tym temacie.



■ Przeniesienie akcji do dzisiejszych czasów z pewnością pozwoli autorom na oddanie w ręce graczy kilku nowoczesnych gadżetów.

złożona z kilku czołgów. Wrogie okrzyki dobiegają zza każdego winkla. Jednak jeszcze jest spokojnie, a prawdziwy Koszalin zacząć ma się za ułamek sekundy. Gracz znowu będzie tylko trybem w maszynie, ziarnkiem piasku w klepsydrze, źdźbłem trawy na łące itd. Ogólnie nie ma mowy o patentach znanych z R6 albo Ghost Recon, w których pod naszą opiekę (no, domyślnie do pomocy, hehe) oddany zostaje oddział chłopaków. Teraz ktoś wrzeszczy na nas, a jedyne, co możemy zrobić, to zacisnąć zęby tak samo, jak kolega stojący obok – z takim samym stopniem. I to jest właśnie to, co wyróżnia CoD spośród innych marek na rynku strzelanin – aż dziw bierze, że mało kto to podłapał. Zapomnijmy o Janie Rambo i jemu podobnych. To jest wojna, a gracz jest tylko szwem w jej gaciach.

Obecne konflikty zbrojne w żaden sposób nie przypominają swych przodków. Wyspecjalizowane jednostki składające się z kilku-kilkunastu ludzi wbijają się na teren wroga, eliminują kogo trzeba i znikają równie szybko, jak się pojawili. Taki stereotyp utrwalił choćby wspomniany już Ghost Recon. Szybka wymiana ognia na szeroką skalę stanowiła do tej pory domenę raczej gier z akcją w WWII właśnie, albo w przyszłości. Czas to zmienić. Jak mówi jeden z twórców – to nie chodzi o to, że jedzie jeep, zostaje ostrzelany, przylatuje helikopter ze

ŚRODEK ZRUJNOWANEGO MIASTA, MROK, ZEWSZĄD SŁYCHAĆ STRZAŁY, A NIEBO CO SEKUND KILKA PRZECINA LECĄCY SAMOLOT ALBO SERIA Z DZIAŁKA NAZIEMNEGO. ZIEMIA POD NOGAMI DRŻY

wsparciem, sieje popłoch wśród niedozbrojonego wroga i już wszyscy się cieszą. Wyobraźcie sobie akcję, gdy jedna z misji ma taki właśnie banalny początek. Tyle, że przylatuje nie ten helikopter. Jeden z współtowarzyszy, pod ogniem zaporowym serwowanym przez równie dobrze wyposażonych przeciwników, wrzeszczy przez komunikator, że w którejś chacie po drodze widział wyrzutnię rakiet. Oczywiście obowiązkiem gracza jest jej zdobycie i eliminacja natrętnego owada, z którego dodatkowo desantują się kolejni nieprzyjaciele.

Okazuje się od razu, że sprawdzający się wcześniej motyw z podnoszeniem broni do oka i tutaj sprawdza się nad wyraz doskonale. I całe szczęście. Autorzy obiecują, że zmiany w uzbrojeniu są logicznym następstwem zmian w realiach i będą one najmniejsze w sumie – chodzi o to, że inne ulepszenia podniosą poprzeczkę konkurencyjnym produktom znacznie wyżej.

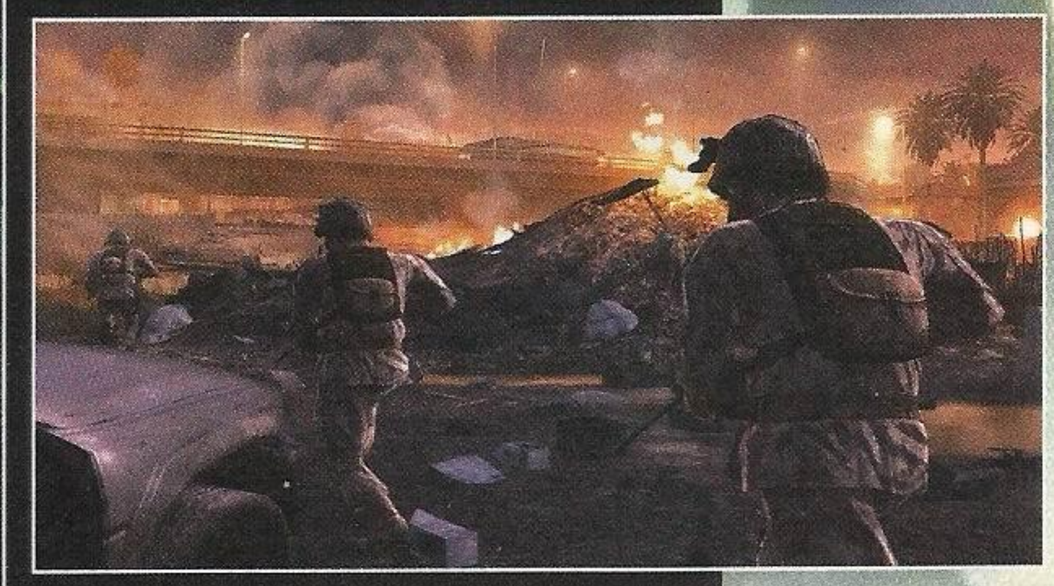
PIĘKNO ZNISZCZENIA

Call of Duty 4 śmignie na nowym silniku napisanym specjalnie na potrzeby gry. Nie nadano mu żadnej chwytliwej nazwy – aż czujemy się zniesmaczeni, heh. W każdym razie oferuje on wiele atrakcji i rozwiązań, które mocno wpłyną na rozgrywkę. Najbardziej brzemienną w skutkach jest zawsze możliwość destrukcji otoczenia. Co za tym idzie – jego deformacja wpływać będzie na przebieg walk. Nie można czuć się bezpiecznie za betonową ścianą, gdy z oddalonego o paręset metrów wzgórza wyłania się lufa kalibru ponad 50mm. Nie licząc wiatrówek, każda ostra amunicja przestrzeli drewniane drzwi, albo kartongipsowe płyty między pomieszczeniami. Dobieranie sobie osłony będzie wymagało szybkiego rozeznania w terenie i uzbrojeniu przeciwników.

Trzecia część CoD nie zachwyciła nas interakcją z otoczeniem, za to zrzuciła z foteli teksturami, animacjami, skryptowanymi, dynamicznymi sekwencjami. Call of Duty 4 już teraz wywołuje rozdziawienie jap, szczególnie światłami i cieniami, naturalnością ruchów i ogólnie pojętą dynamiką. Dorzućmy do tego nieprzewidywalny scenariusz, wykorzystanie znanych jednostek (SAS, Specnaz, pewnie Foki), dramatyczne walki na szeroką skalę, a otrzymamy prawdziwego killera o potencjale dużego kalibru.

I jeszcze tylko jedno – właśnie teraz nadszedł czas, żeby powiedzieć to sobie całkiem szczerze we wiadomym kontekście zerwania z dotychczasowym ciężarem podgatunkowym – NARESZCIE! ■■

■ Multiplayer w wykonaniu Infinity Ward okazał się wielkim sukcesem już przy drugiej części CoD (trzecią zrobiła ekipa Treyarch) – nawet dziś około pięćdziesięciu tysięcy fanów dziennie (!) loguje się na serwerach CoD2. Wśród graczy uchodzi za prawdziwego prekursora poważnego strzelania online. CoD4 rozwinie multi podpatrując nieco od R6: Vegas. Tutaj też, bowiem, spotkamy rangi i odznaczenia zdobywane wraz z kolejnymi doświadczeniami z wirtualnego pola walki. Stopnie wojskowe brzmią całkiem sensownie, pewne obawy wiążą się z coraz lepszymi osiągami weteranów. Siła ognia rosnąć będzie wprost proporcjonalnie do ilości potyczek, tak samo, jak celność i wytrzymałość. I jak później takiego wygę zaciukać? Jasne, samemu też możemy się postarać o takie osiągi.



N(e)O comments

KAXI@NEO-PLUS.PL

▶ Matury napisałem, prawo jazdy zdałem, więc cieszę się czteromiesięcznymi wakacjami. Pozwoliło mi to wreszcie zagłębić się w kilka konkretnych gier, a także uważniej przyjrzeć się tej całej wojnie konsolowej. Na pierwszy ogień idzie Xbox 360, wraz z którym wszedłem w nową generację i HD Erę. Wrażenia mam szczerze mówiąc mieszane, choć przeważają pozytywy. Gry są prześliczne, wiadomo. Różnica jest zauważalna, choć po dziesięciu minutach mogę bez problemu grać na PS2 na telewizorze kineskopowym, bez żadnego skrzywienia. No chyba, że gra sama w sobie jest brzydka. W każdym razie z jednej strony cieszę się, że dzięki LCD Forza Motorsport 2 wygląda jeszcze piękniej, z drugiej strony nie podoba mi się, że kupuję ekran specjalnie dla konsoli. Kiedyś fakt, że każdy ma tv, do którego można podpiąć konsolę, był koronnym argumentem przeciwko pctom. Dziś w sumie nie istnieje. Bo jak się kupuje sprzęt za półtora tysiąca, to się chce się z niego korzystać w pełni. A do tego niestety trzeba dopłacić. Tu kilka stówek za najtańszy monitor LCD, tam stówka za kabel, do tego opłata za Live! – wiem, co dostaję za te pieniądze, ale uczucie, że doją mnie z kasy, pozostaje. To taka ogólne refleksja na temat nowej generacji. Po prostu nie wszystko mi się w niej podoba, choć wiem, że z tej drogi producenci nie zawrócą.

▶ Z podobnych pobudek kompletnie nie kręci mnie na razie PS3. Sony jakoś nie ma do mnie szczęścia – Czarnula skusiła mnie dopiero po kilku latach, nowe ich dziecko póki co kompletnie do mnie nie trafia. Po prostu według mnie są granice tego, ile można zapłacić za konsole. Czegokolwiek by nie miała. Bo co z tego, że to najtańszy odtwarzacz Blu-ray, skoro ja takowego nie potrzebuje? Analogicznie: jeśli szukam rodzinnego auta za 50 tysięcy, to nie kupię limuzyny za sto, nawet jeśli to ułamek jej wartości. Xbox 360 oferuje wszystko (a może i więcej), czego oczekuję od next-gena, a jest sporo tańszy. Inna sprawa, że ma też więcej dobrych gier i na dzień dzisiejszy ciekawsze zapowiedzi.

▶ Mając już na stanie tri-sixti, przymierzam się do kupna Wii. Wciąż uważam, że 1100 zł za ten sprzęt, to za dużo, ale kiedy przeczytałem, że braki w magazynach skończą się na początku przyszłego roku, stwierdziłem, że nie mam co czekać na obniżkę. Jej zwyczajnie nie będzie. Sprzęt Nintendo ma sporo minusów, ale też kilka niezaprzeczalnych plusów, w postaci kontynuacji moich ulubionych serii, czy gier-eksperymentów. Wciąż uważam, że to sterowanie ma ogromny potencjał, a Wii przyszłość. Może za rok odszczekam te słowa, ale wątpię. Jakiś czas temu pojawiło się hasło 'Wii60', jako najlepszego combo w tej generacji. I ja się, na razie, zgadzam.

▶ Jeszcze krótkie info. W dniach 29.06 – 01.07 we Wrocławiu, w ramach Dni Fantastyki odbędzie się Strefa Xbox360. Turnieje, prezentacje gier i możliwość sprawdzenia ciekawszych tytułów. Ja też tam będę. Zapraszam. ■■

INFO
DEVELOPER: MASSIVE ENT.
WYDAWCA: SIERRA
TERMIN: WRZESIEŃ
KONSOLA: XBOX 360

WORLD IN CONFLICT

No to mamy problem...

Wyobraźcie sobie, że nie narodziła się żadna III RP, o IV nie wspominając, że nie było Okrągłego Stołu, trzech prezydentów i wielu, wielu premierów i ministrów, nie ma więc komu i po co przerzucać się okrzykami „zdrada", „hańba", „Targowica". Nie ma też żadnych bliźniaków, gadających koni i pastewnych buraków u władzy... W 1989 roku nie upadł też mur berliński, bo sowieci zdecydowali się na desperacki i zaskakujący atak na Europę Zachodnią, gdzie zepchnęli siły NATO do głębokiej defensywy. Niestety, nie można liczyć na rychła, trzecią już (po Pierwszej i Drugiej Wojnie Światowej) pomoc USA dla cierpiącej pod knutem Europy, bo dumni Amerykanie po raz pierwszy od bardzo, bardzo dawna zostali trafieni tam, gdzie ich najbardziej boli – Armia Czerwona zaatakowała ich ojczystą ziemię.

Tak pokrótce przedstawia się fabuła najnowszej strategii czasu rzeczywistego, szykowanej przez Massive Entertainment na PC, a w locie konwertowanej na X360 przez Swordfish Studios.

Jak widać kolejni wydawcy zachęceni całkiem niezłymi wynikami RTSów na konsoli Microsoftu (Battle for Middle-earth 2, C&C Tiberium Wars), próbują wbić się na rynek i urżnąć sobie kawałek tego tortu. Zapowiadają oczywiście sterowanie idealnie dostosowane do możliwości iksboksowego pada, ale WiC intryguje także z kilku innych powodów, niż dobrze dobrany interfejs. Otóż, gra miksuje akcję fpp ze strategią, co nie jest znowu wcale takie częste, a na dokładkę oddaje nam pod komendę także małe oddziały wojska, gdy większość klasycznych RTSów opiera się na setkach jednostek, budowaniu baz i umocnień oraz zdobywaniu kryształków, czy innych niezbędnych surowców. No i jak na globalny konflikt przystało, będziemy mieli możliwość rzucenia w bój wszelkich możliwych rodzajów wojsk – od piechoty, przez czołgi, helikoptery, samoloty oraz jednostki pływające, a gra wymagać będzie nie tylko przeprowadzania nalotów dywanowych, czy zrzucania wrogom atomówek na głowy, ale także rajdów niewielkich jednostek na ważne strategicznie obiekty wroga.

Na World in Conflict niesamowicie nagrzani są już „blacharze", my może nieco mniej, ale przyznać trzeba, że grafika oraz skala starć jest naprawdę niekulawa i fajnie zapowiada się możliwość wzięcia w nich udziału na każdym możliwym poziomie – w jednym miejscu piechocińcy mogą walczyć zawzięcie o każdy dom, w innym artyleria prowadzić zmasowany ostrzał oddziałów wroga nie wiedząc, że za chwilę wyrośnie w okolicy spory grzybek... Multi dla maksymalnie 16 graczy może i zapewne będzie obfitować w takie akcje, mamy nadzieję, że single też będzie spoko. ■■

KALENDARIUM > terminy wydawnicze gier

PLAYSTATION 2

LIPIEC	
Global Defence Force	D3
Harry Potter i Zakon Feniksa	EA
Maxxed Out Racing Nitro	D3
Shrek The Third	Activision
Special Forces	D3
Zombie Hunters 2	D3
The King of Fighters XI	Ignition Ent.
Transformers The Game	Activision
Impossible Mission	Play It!
NASCAR 08	EA
Madden 08	EA
Hard Rock Casino	Oxygen
Rugby 08	EA
An American Tail	Blast!
Tony Hawk's Downhill Jam	Activision
Disney's Chicken Little 2	Disney
Big Brain Academy	Nintendo
Transformers The Game	Activision

Wii

LIPIEC	
Driver: Parallel Lines	Atari
GI Jockey	Koei
Harry Potter i Zakon Feniksa	EA
Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom
Scarface: The World is Yours	Atari

XBOX 360

LIPIEC	
Call of Juarez	Ubisoft
Harry Potter i Zakon Feniksa	EA
Hour of Victory	Midway
Overlord	Codemst.
Project Sylpheed	Microsoft
Tenchu Z	Microsoft
The Darkness	2K Games
Vampire's Rain	Microsoft
Transformers The Game	Activision
Two Worlds	Southpeak
NASCAR 08	EA

PS3

LIPIEC	
Harry Potter i Zakon Feniksa	EA
Rainbow Six Vegas	Ubisoft
Ninja Gaiden Sigma	Tecmo
The Darkness	2K Games
Transformers The Game	Activision
SingStar	Sony

NDS

LIPIEC	
Dino Master	Majesco
F24 Stealth Fighter	Majesco
Harry Potter i Zakon Feniksa	EA
MechAssault Phantom War	Majesco
More Brain Training	Nintendo
Touchmaster DS	Midway
Fruitfall	Play It!
Transformers: Autobots	Activision
Transformers: Deceptions	Activision
Pokemon Diamond	Nintendo
Pokemon Pearl	Nintendo
Chronos Twins	Lexicon

PSP

LIPIEC	
Harry Potter i Zakon Feniksa	EA
SBK '07	Southpeak
Rainbow Six Vegas	Ubisoft
PaRappa The Rapper	Sony
Capcom Puzzle World	Capcom
Transformers The Game	Activision
Shrek The Third	Activision
Worms: Open Warfare 2	Codemst.

GBA SP
349,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
379,-

NINTENDO DS LITE
569,-

PSP BASIC P.
659,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE OD
250,-

XBOX
599,-

PS2 SLIM
479,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIECI TYLKO
59,-

PS3
2319,-

XBOX 360 PREMIUM
1329,-

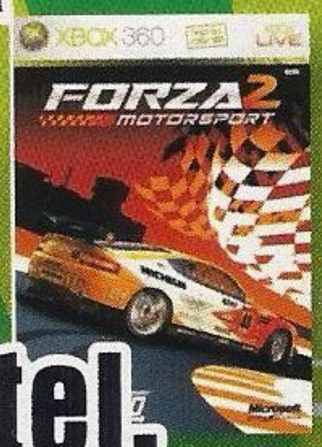
NINTENDO Wii
1049,-

tel.

tel.

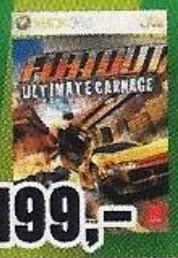
209,-

199,-



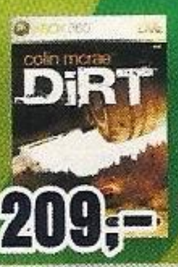
tel.

tel.



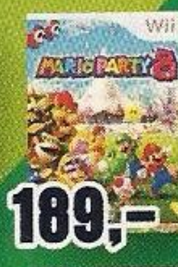
199,-

189,-



209,-

199,-



189,-

179,-

PSP i NDS
od 89,-
duży wybór gier

189,-

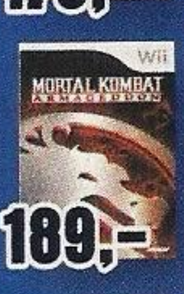
189,-

199,-

159,-

179,-

149,-



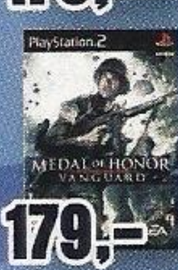
189,-

tel.

199,-

179,-

extra cena



179,-

tel.

129,-

129,-

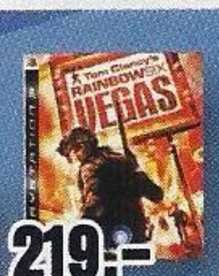
tel.

OBLIVION

219,-

209,-

169,-



219,-

209,-

219,-

219,-

169,-

WYSYŁKA W 24h

już wkrótce

OTWARTE
10.00-20.00

PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW
LUB INFORMACJA TELEFONICZNA

(022) 636 51 14
509 533 693

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWLA II 43 A PAWILON 28 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

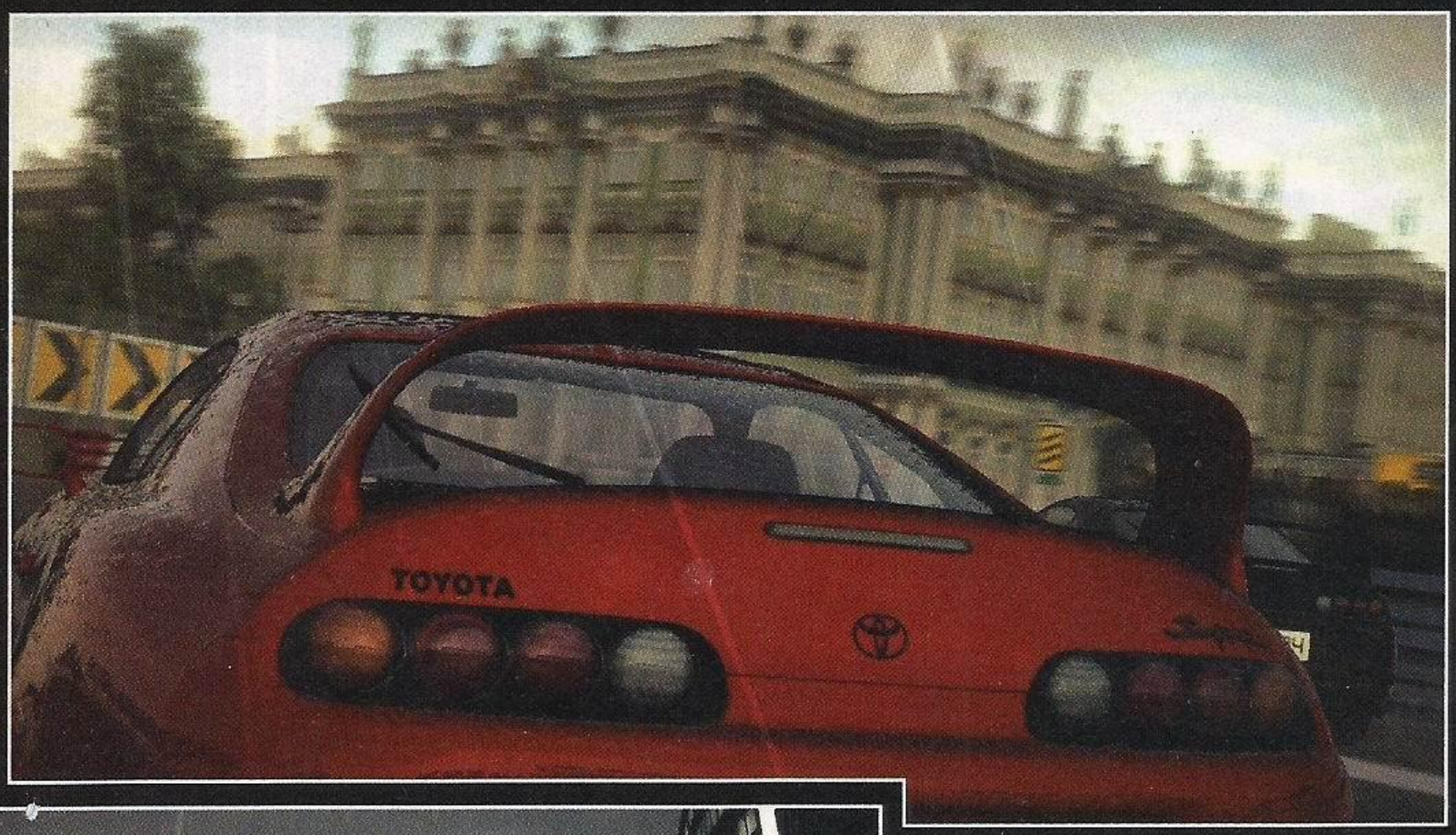
ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

FIRMA ZASTRZEGO SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

INFO
DEVELOPER: BIZARRE CREATIONS
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: WRZESIEŃ 2007
KONSOLA: XBOX 360

PROJECT GOTHAM RACING 4

Pogoda na jutro, pogoda dla wszystkich



Gdy lata temu (2001) na rynek wpadł Metropolis Street Racer (Dreamcast), oczy wszystkich fanów motoryzacji zwróciły się w jego stronę. Przede wszystkim oczy, bo MSR nawet jak na dzisiejsze standardy jest grą ładną, a sześć lat temu był konkretnym masakratorem gałek ocznych. Gdy po jakimś roku okazało się, że następca zmieni tytuł, rozwinie założenia i będzie wyglądał naprawdę obłędnie, sporo osób zwiastowało nadejście nowego króla zręcznościowych wyścigów. I nie przesadzając aż tak bardzo, można stwierdzić, że mieli rację. Rynek przed i po nadjechaniu PGRa nie wyglądał tak samo. To już za nami – była pierwsza część na Xboxa pierwszego, która była jego tytułem startowym. Następnie zapowiedziano i „dwójkę" głównie promującą usługę Xbox Live – słyszeliście o niej, nie? Trzecia część znów była przełomowa, bo towarzyszyła premierze X360, więc brzemię niosła nieliche. Tyle, że od drugiej różniła się rozdzielczością głównie i bardzo dobrym widokiem z kabiny – chyba najlepszym z obecnych racerów (obok Test Drive: Unlimited i Colin McRae DiRT). Takie właśnie przypadki sprzyjają gadaniu autorów w wielu wywiadach, że dopiero teraz mogą skupić się na dopieszczaniu swojego produktu i nikt, ani nic nie wisi im nad głowami z batem. Niby oczywiste, ale bardziej trąci jednak komercją. Dlaczego? Bo przy żadnej z wcześniejszych gier nie narzekano, że nie było czasu na dopracowanie tego, czy owego. Teraz można troszkę ubarwić to wszystko, a co!

■ Londyn! Miasto na drugim planie to nieustannie Londyn, który Bizarre Creations mają przecież nieźle opracowany od czasów Metropolis Street Racer.

METEOROLOGIA STOSOWANA

Każda gra powinna mieć coś takiego, co ją odróżnia od innych. Kwestia tego tylko, jakiego kalibru jest to element i czy wystarczy on, by przyciągnąć potencjalnych klientów, wybić się z tłumu i wnieść powiew świeżości względem ewentualnej poprzedniej części. W Project Gotham Racing 4 największą atrakcją będzie pogoda, zmienna aura, deszcz, śnieg i inna zawierucha. Najbardziej ciekawie robi się w obliczu faktu, że pogoda dynamicznie będzie się zmieniać w trakcie wyścigu. Może zanim pozachwycamy się tym patentem, opowiedzmy sobie, co to za dziesięć zróżnicowanych stanów aury znajdziemy w pełnej wersji.

Słoneczna pogoda – wszyscy wiemy, jak jeździ się, gdy świeci słońce. Asfalt jest suchy, niebo bezchmurne. Dalej w kolejności czeka zachmurzone niebo – w każdej chwili można spodziewać się pierwszych kropli lub płatków lecących z ciężkich chmur. Lekki deszczyk powoli sprawia, że nawierzchnia staje się mokra, a na autach pojawiają się krople wody, co wymusza już używanie wycieraczek. Stan ten jest jednak dopiero preludium do ciężkiej ulewy. Wtedy właśnie na drodze zaczynają tworzyć się kałuże. Te płytkie nie stanowią jakiegoś wielkiego wyzwania, ale głębokie poważnie spowalniają samochód i szarpią nim w odpowiednią stronę. Również wycieraczki jadą na pełnym etacie – nawet kamera z zewnątrz samochodu zalewana jest strugami deszczu. Następnym stadium jest chwila po ulewie – chmury wciąż są obecne, ale nie pada z nich, a kałuże zaczynają wysychać. Ostatnią fazą deszczu jest potężna burza – i w takich warunkach przyjdzie nam zdobywać Kudosy. Pioruny z nieba, porywisty wiatr i już czujemy się, jak spiker pogodowy w jakiejś stacji radiowej, czy telewizyjnej, hehe.

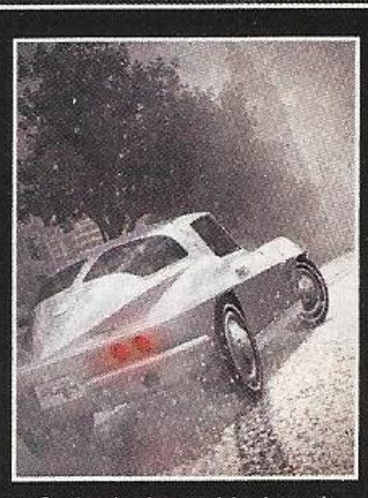
Innym zjawiskiem jest mgła – ją również podzielono na dwa nowatorskie typy – słaba i mocna. Pierwsza raczej nie powinna nikogo zaskoczyć, druga natomiast stanowi już pewne wyzwanie, ponieważ wiąże się z poważnymi utrudnieniami w widoczności. Trzeba mieć dobrze obrytą na pamięć trasę, by nie przywalić w jakąś bandę. Autorzy zapowiadają takie bajery, jak wyraźne wzniesienia na trasie – dzięki nim stanie się możliwe wyjechanie z kłębów mgły i rzut okiem na dalszą trasę. Jeśli pod kątem technicznym będzie to tak fantastycznie wyglądało, jak brzmi teraz, to jesteśmy na tak.

No i chłód i motywy z nim związane. Jeśli jest mroźno, kałuże zamarzają i witamy „szklankę". Trzeba więc uważać na solarki i piaskarki. I głupie żarty w newsach. Należy częściej niż zwykle ostrożnie manipulować gazem i hamulcem, by nie wypaść z trasy. A gdy zaczyna padać śnieg, auta zaczynają być oszronione, a na powierzchni powstaje jakby błoto pośniegowe i niebezpieczne kupki śniegu, których unikanie będzie bardzo ważne, bo tak.

Tyle o pogodzie – jak sami widzicie – informacji jest mnóstwo, a sam system ma całkiem sporo smaczków do zaoferowania. Nie jest przecież powiedziane, że śnieg zawsze się utrzyma, ponieważ może spaść przy dodatniej temperaturze. Tak samo nie jest powiedziane, że na jakiejś prostej trasie zbierać się będą kałuże – a nawet jeśli, to przecież zawsze w tych samych miejscach.

ANOMALIE, WICHRY NIESPOKOJNE

Gdy w wyścigach samochodowych pojawiają się takie rewelacje, jak te opisane przed chwilą, pojawia się uzasadnione podejrzenie o mocne utrudnienie rozgrywki i skomplikowanie całego modelu jazdy. Nic bardziej mylnego – tak przynajmniej jesteśmy zapewniani. Otóż kolejne atrakcje na niebie i ich następstwa na powierzchni drogi mają być przez nas odbierane jako właśnie wyzwanie i urozmaicenie, a nie utrudnienie. Tym samym od razu podkreśla się, że gra w żadnym momencie nie ma ochoty zrywać ze swą tradycją bycia czysto zręcznościowym wyścigiem samochodowym. Wciąż rozbijać się będziemy o Kudosy, czyli wymagana będzie od nas przede wszystkim jazda maksymalnie widowiskowa. Oczywiście dojdą nowe sposoby nabijania licznika punktów za styl, ale na razie nie chciano zdradzać więcej szczegółów. Mało precyzyjnie mówiono również podczas wywiadów o jakichś dedykowanych pogodzie możliwościach kudosowania. Cały czas w sumie przewijał się motyw meteorologiczny, z którego twórcy są bardzo dumni. Od razu zastrzeżono sobie pewną dowolność w nadawaniu torom różnych cech – nieczęsto na Las Vegas spada biały puch, ale jest to możliwe, więc i w grze bywają takie akcje. Moskwa – jak wiemy – nie należy do wybitnie gorących miast, ale i tutaj często świecić będzie palące słońce. No i przede wszystkim możliwe są przejścia między różnymi stadiami aury. Co prawda wyścigi nie trwają dłużej, niż kilka, kilkanaście minut, tym samym nie ma szans na przejście od słonecznego dnia do ciężkich chmur i totalnego załamania pogodowego, z gradem, śniegiem, mrozem i całym asortymentem. Raczej oczywiste są za to zmiany natężenia danego zjawiska. I bardzo dobrze. Będzie można je oczywiście ustawić w menu przed wyścigiem, a nawet zapoznać się z prognozami. Ale czy nie wydaje się Wam dziwne, że nie ma mowy o wjeździe do pitstopu i zmianie opon na adekwatne? Trąci to chyba jednak zbyt symulacją, nie? Więc raczej tego nie będzie, a gra sama dobierze właściwe ogumienie. Jazda na letnich oponach w strugach deszczu i kałużach wymagać będzie koncentracji – chętnie spróbujemy swoich sił.



BĘDZIE DOBRZE, TO PEWNE

PGR 4 od strony graficznej ma swoje momenty. Obiekty na trasie wyglądają bardzo ładnie, a same auta to małe mistrzostwa świata – szczególnie krople deszczu na ich powierzchni. A smaczki typu odbicia otoczenia w felgach dają ostro po oczach. Na razie to najładniej zapowiadający się racer na X360, choć wolelibyśmy oglądać go w 60, a nie 30 klatkach. Czekamy ze źle skrywaną niecierpliwością. ■■

SERIA SŁYNIE Z NAJDROŻSZYCH FUR, KTÓRE DODATKOWO SĄ BARDZO SZCZEGÓŁOWO WYKONANE, ZE ŚWIETNIE ODDANYM WNĘTRZEM

■ Seria słynie z najdroższych fur, które dodatkowo są bardzo szczegółowo wykonane, ze świetnie oddanym wnętrzem. Nie zabraknie najdroższych marek – Ferrari, Lamborghini, Porsche. Każde auto prowadzi się inaczej, podzielone są one na klasy. Sprawdza się to całkiem nieźle.
Nie będzie samochodów, które lepiej radzą sobie na śniegu, albo w delikatnym kapuśniaczku. Najważniejsze zawsze będzie, by dopasować auto do swoich preferencji. Szaleńcy i fani zawrotnych prędkości będą zachwyceni, ci lubujący się w klimatach bardziej azjatyckich też.
Nie zapowiedziano na razie możliwości tuningu, albo jakichś zmian w wyglądzie zewnętrznym pojazdów. Super by było chociaż zmienić rozmiar felg.

CLIVE BARKER'S JERICHO

Śmierć przyjdzie piechotą...

INFO
DEVELOPER: MERCURY STEAM
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: JESIEŃ 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360, PC

Podgniły, częściowo obdarty ze skóry demoniczny krzyżowiec wygląda naprawdę przerażająco – designerzy się postarali.

I zabierze wszystko, na co tylko ma ochotę. Bo to taka suka, której wszystko jedno, z kim właśnie ma do czynienia. Przed nią wszyscy jesteśmy równi, każdy tak samo będzie cierpiał odchodząc z tego padołu błagając o choćby jeszcze ułamek sekundy we własnym ciele. Przyjmuje wiele form – antyczne zło zaklęte w mrocznych grobowcach należy do jednej z nich. Gdy nad pustynią Khali zaczynają lewitować dziwne budowle, w miejsce to wysłana zostaje specjalna jednostka. To po jej członkach zaginął ślad, a zostały tylko szczątki nagrań wideo. Widać na nich uwięzioną w łańcuchach istotę, która wrzeszczy coś w jakimś niezrozumiałym dialekcie. Widać, że postać cierpi, aczkolwiek jest zła do szpiku kości, ma demoniczne oczy i poranione ciało, a jej ręce przedłużają maniakalne ostrza. Rozwieszona jak tusza wieprzowa pod sufitem, na łańcuchach, miota się odgrażając się dowódcy. Pada komenda, by namierzyć cel – na ciele bestii pojawiają się czerwone kropki celowników, jedna na głowie, reszta mniej więcej celuje w serce. Ognia! Zło szamocze się, wrzeszczy, przeszywane jest gradem kul, które trafiają też w okowy. Gdy łańcuchy pękają, maszkara rusza w stronę swych niedoszłych oprawców i rolę się odwracają, tym razem na serio – film urywa się w fontannach krwi.

Jednostka kapitana Rossa jest najlepsza w tym, co robi. Jej członkowie są specjalistami w swym fachu, uzbrojonymi w wyjątkowe umiejętności. Gdy wpadają odszukać poprzednich zwiedzających to miejsce, pierwsze, co rzuca się w nozdrza, to zapach świeżej krwi unoszący się w powietrzu. Na podłodze walają się ludzkie szczątki, można bez trudu odnaleźć czyjąś wątrobę i jelita.

Poza dowódcą w skład oddziału wchodzi jeszcze sześciu żołnierzy – w tym jest co najmniej jedna babka. Jak się można spodziewać, Ross ginie pierwszy... A nie – nie można się tego spodziewać. Bo raczej rzadko się zdarza, by główny bohater ginął na początku gry (kto pamięta przechodzenie Shadow of Memories bez memories?). A Clive Barker przygotował dla nas właśnie taką atrakcję. Jest on autorem takich klasyków, jak „Hellreiser", albo „Candyman". Oba to klasyki gatunku horrorów, które reprezentują grozę w najczystszej postaci. W obu mamy też do czynienia z inteligentnym złym. Takiemu też dziadowi mamy stawić czoła w Jericho. Z czasem poznamy jego plan i zamiary, a nawet pod koniec zabawy staniemy przed ciężkim wyborem egzystencjalnym – chodzi zapewne o to, że koleś nie czyni zła w imię zła, ale na bank przyświeca mu jakaś wyższa idea. I doskonale, bo jatka dla jatki nie zawsze jest mile widziana.

TYM, CO ODRÓŻNIAĆ MA JERICHO OD INNYCH GIER, JEST NIE TYLKO SCENARIUSZ, ALE I MECHANIZM ROZGRYWKI

Tym, co odróżniać ma Jericho od tuzina innych gier, jest nie tylko scenariusz, ale pewien mechanizm rozgrywki. Otóż jako duch Rossa będziemy w stanie przemieszczać się między członkami zespołu i kierować każdym z osobna dostając do dyspozycji jej umiejętności i ekwipunek. W kwestii oryginalności postaci raczej nie ma mowy o przełomie – jest kolo wyposażony w wielkiego miniguna, jest babka śmigająca ze zwykłą fuzją w jednej dłoni i kataną w drugiej. Jest też postać ze zdolnościami psionicznymi – telekineza i te sprawy. Zamiast podnoszenia obiektów bardziej mowa jest o ich przesuwaniu pchnięciem siły woli. Najbardziej oczywiście jarać nas mają akcje z wykorzystaniem kilku postaci po kolei. Jednym żołnierzem wysyłamy bestię do góry, przełączamy się (proste menu) na kogoś innego i łoimy wiadra ołowiu do lecącej szmaty. Wszystko z użyciem naprawdę łatwego systemu zmiany postaci w mgnieniu oka. We wczesnych wersjach nie było takiego nacisku na tę możliwość, a wybór postaci bardziej sprowadzał się do różnicowania sposobów zabawy. W ostatecznej wersji stawiamy na konieczność częstego żonglowania duchem kapitana Rossa.

Już teraz, kilka porządnych miesięcy przed premierą (w sumie to dokładnej daty brak), gra wygląda bardzo dobrze. Szczególnie obskurnie prezentują się przeciwnicy – powleczeni przegniłą skórą i poszarpanymi mięśniami, o przerażających kształtach. Idzie się wystraszyć nie na żarty. A do tego nie padają od kilku kulek. Będą też powiązani z tematyką, jaką porusza gra – przeróżnych konfliktów ludzkości na przełomie wieków. Będą gladiatorzy, będzie WWII, będą wyprawy krzyżowe. No i piekło – sponsorem tego całego zamieszania jest bodajże sam Szatan.

Ciekawa praca kamery, jej perspektywa i dynamiczna jatka w klimatach takich, że lepiej ubrać brązowe spodnie do grania – spodziewamy się solidnej dawki emocji. ■■

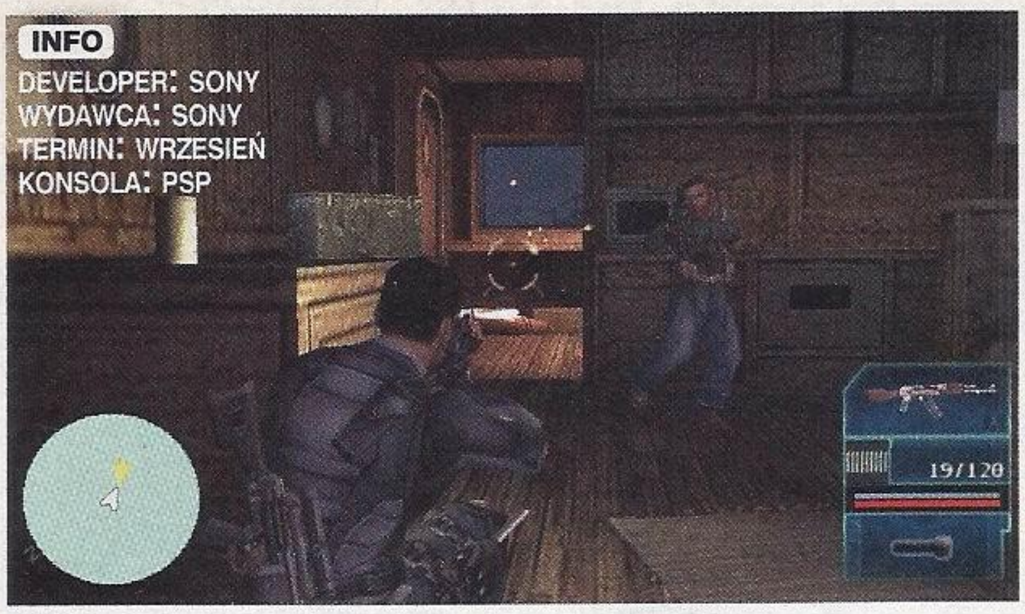
SOUL CALIBUR LEGENDS

Wii | Legenda legendzie nierówna

O to pierwszy Soul Calibur, który nie jest bijatyką jeden na jednego. Spore zaskoczenie? Tak też zareagował cały grający świat, ponieważ wszyscy raczej spodziewali się bardziej spektakularnego wykorzystania potencjału leżącego w dwóch mieczach z rękojeściami w kształcie wiilotów. Innymi słowy – głównym trybem nie będzie pojedynkowanie się z kolegą stojącym obok, ale przeprawa przez wiele plansz rojących się od różnych przeciwników. Co prawda tryb dla dwóch też się znajdzie i to zarówno w sensie kooperacji, jak i pojedynku, ale nie będzie grał on głównych ostrzy. Legendy opowiedzą nam historię pewnego szesnastolatka (sic!) imieniem Iska (Izka? Izek?). W jego żyłach płynie błękitna krew, w wyprawie w jakimś bliżej niewyjaśnionym celu towarzyszy mu nie kto inny, jak sam Siegfried Schtauffen. Oprócz niego w grze spotkamy też innych, znanych i lubianych bohaterów – będzie Mitsurugi, Taki, a nawet Ivy. Pozostali też pewnie się pojawią, ale póki co wiadomo, że wymienione powyżej postacie będą grywalne. Reszta na razie stanowi bossów na końcu każdej z plansz. Przejście każdego levelu zająć ma od pięciu do dwudziestu minut. Nie jest to może szczyt naszych marzeń, ale podobno takich miejscówek ma być całe zatrzęsienie. Oby, bo wizja ukończenia gry w trzy godziny jakoś mało nas bawi.

Oczywiście największe poruszenie i zamieszanie powstało wokół kwestii sterowania. Pokuszono się ponoć o realistyczne odzwierciedlenie ruchów kontrolera, by postać wiernie oddała je na ekranie. Ale raczej wydaje się nam, że sprowadza się to do rozpoznawania, czy cięcie jest poziome, czy pionowe i tyle. Na przyciskach obsadzony jest blok i skok, a na gruszce ruch postacią. Machanie wiilotem musi być bardzo wciągające i dopracowane, inaczej szybko będziemy chcieli podpiąć normalnego pada. A znając życie, pewnie się nie da, heh.

Bardzo wielkie dyskusje wywołała oprawa graficzna – gra zmierza tylko na Wii i jest w sumie temu systemowi dedykowana. Za jej pisanie wziął się też nie byle kto, tylko Namco, tak więc powinna raczej spuścić ciężki łomot naszym gałkom ocznym. Tak się oczywiście nie dzieje, ale jest bardzo porządnie. Można ją umieścić nawet lekko ponad dotychczasowymi odsłonami serii na PS2 i Xboxa pierwszego. Zobaczymy, jak wypadnie porównanie z SC4, który został zapowiedziany w podobnym czasie na PS3 i X360. ■■



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

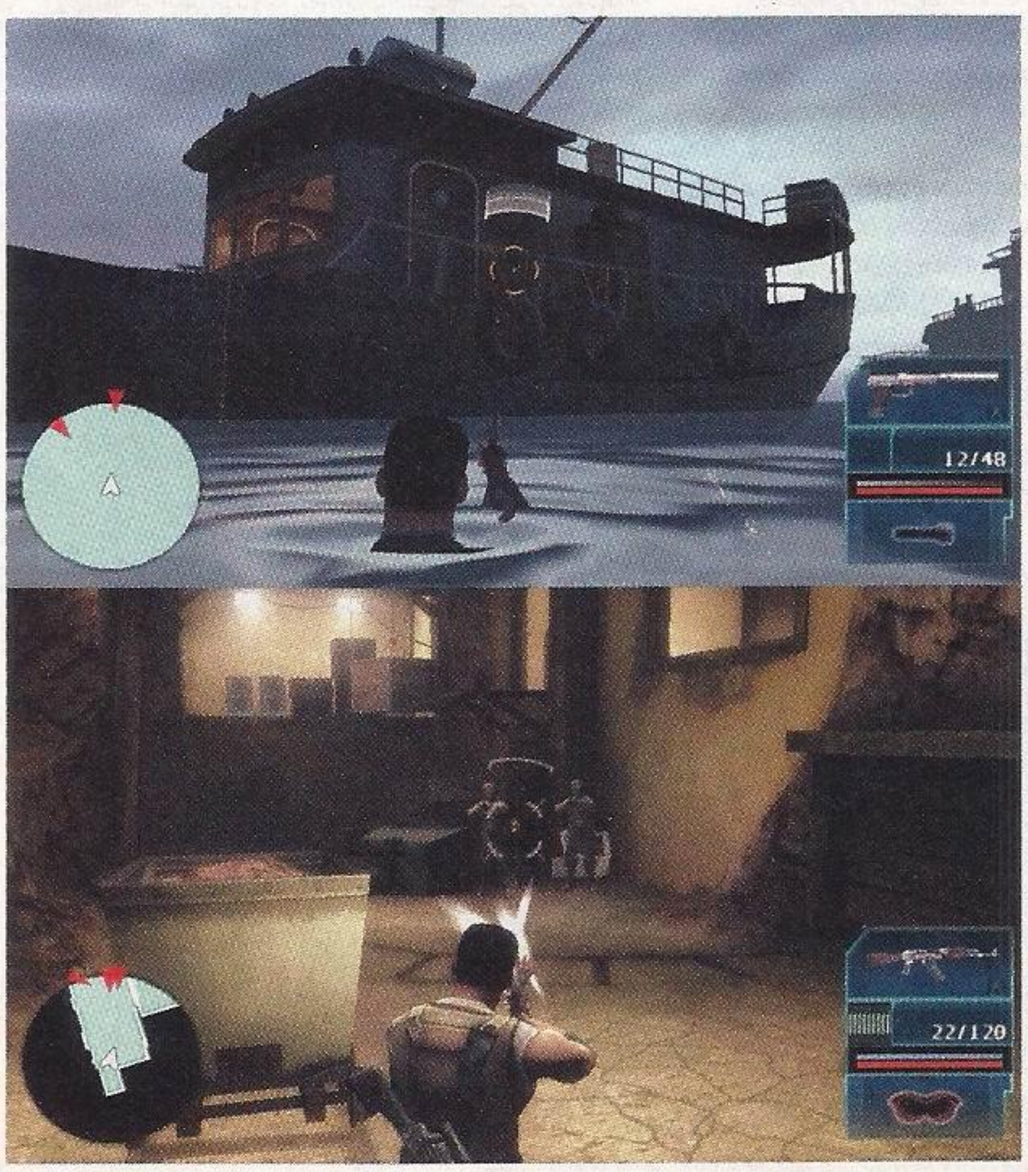
Gdy zabraknie Sama i Węża...

Przyjdzie nam z pomocą Gabe Logan – ziomek z mającej wiele lat tradycji serii na platformach Sony. Prawdę mówiąc zostawał on zwykle w cieniu swoich zdecydowanie bardziej znanych kolegów, ale to tylko ze względu na... no właśnie trudno powiedzieć na co. Widocznie gry te nigdy nie mogły wbić się w najbardziej doborowe towarzystwo. Ostatnia część pojawiła się na PSP i zyskała sobie wielu fanów – to do dziś jedna z najlepszych pozycji na przenośny sprzęt Sony. Nadchodząca część nie wywróci rozrywki zielonym do góry (jak ma to w zwyczaju robić Splinter Cell), ani też nie będzie czynić nas lepszymi ludźmi (vide MGS, hehe). Zapowiada się za to na kawałek świetnej gry akcji z odpowiednio poprowadzonym scenariuszem.

Ponownie wcielimy w tajnego agenta Logana – problemy go lubią, a on lubi problemy. Gdy wypoczywa sobie gdzieś akurat i dostaje cynk z bazy, że coś się dzieje, nie za bardzo odpowiada mu osoba, która go o tym informuje. Jednak gdy dowiaduje się, że jego długoletnia partnerka – Lian Xing – oskarżona jest o podkładanie świń w macierzystej jednostce, wraca, by oczyścić jej imię. Pierwsza misja jednak okazuje się jakąś pomyłką – statek, który przewoził nowoczesny kawałek technologii miał został uprowadzony przez terrorystów. Dopiero w trakcie lotu na miejsce fakt ten wypływa na powierzchnię, co strasznie rozjusza Gabe'a. Ogólnie fabularnie będzie zawile i ciekawie – za scenariusz odpowiedzialny jest Greg Rucka (m. in. nowela w świecie Perfect Dark).

Duży nacisk położono na rozwinięcie najlepszych motywów poprzednika – teraz będąc przyklejonym plecami do ściany można strzelać wychylając tylko broń (kłaniają się Gears of War), biec wzdłuż zasłony i mniej więcej przycelować. Wygląda to bardzo dobrze, szczególnie w obliczu udoskonalonego sterowania. Będąc przy przyciskach warto też dodać, że również SF nie oparł się modzie na QTE – wciskanie symboli geometrycznych na czas i w kolejności pozwala na łamanie szyfrów w drzwiach, ale również na łamanie gnatów – w walce w zwarciu można wyczyniać podobne ewolucje, jak Snake ze swoim CQC.

Niesamowite wrażenie robi oprawa graficzna – PSP ma jeszcze masę mocy, by pokazać, jak mogą wyglądać gry kolejnej generacji na przenośnym sprzęcie. Teraz część akcji dzieje się w powietrzu, a nawet pod wodą, co dobitnie ukazuje zalety silnika graficznego. Ten tytuł wraz z nadchodzącym God of War: Chains of Olympus, to bajki, na które najbardziej czekamy jeśli chodzi przenośną konsolę Sony. Śliczne i wciągające gry zawsze mogą liczyć u nas na ciepłe przyjęcie. ■■



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

TO DZIAŁA W DWIE STRONY!

Sony zapowiedziało Syphon Filter: Dark Mirror na PS2. Jak każde małe dziecko wie i się domyśla, gra ta ukazała się na PSP, a stacjonarna platforma dostanie jej port. Na razie wiadomo tylko o ulepszeniu grafiki i pozbyciu się zbędnego trybu online. W grze wcielimy się w Gabe'a Logana – tajnego agenta, który rozwiązuje problemy. Na PSP grało się wyśmienicie, nie ukrywamy, że wizja celowania za pomocą drugiego analoga bardzo nam się podoba. Na razie o kolejnych bonusach cisza – jak dowiemy się czegoś więcej, to nie omieszkamy Was poinformować. My też cieszymy się, że PS2 wciąż oddycha. A jaki szał by był, gdyby największe hity z tej konsoli trafiły po drobnych zmianach do kieszeni? FFX? MGS? Ico?

LEGENDA NIE UMRZE PO RAZ CZWARTY!

Oto jeszcze jedna, bardzo dobra i wyczekiwana informacja z poletka mordobić. Namco zapowiedziało właśnie, że czwarta część ich drugiej flagowej mordklepki – Soul Calibur – pojawi się na rynku w 2008 i trafi na PS3 i X360. W oficjalnym oświadczeniu podano tylko skrawki informacji – wiadomo, że system walki przejdzie (przechodzi?) poważne zmiany tak, by walka była bardziej realistyczna. Drugim faktem jest, że otoczenie ma być bardziej interaktywne – nie powiedziano, czy chodzi tylko o jego niszczenie, czy też wykorzystanie w większym, niż dotychczas stopniu.

JAPONIO, KOGO OBCHODZISZ?

Takie słowa mogłyby paść z ust każdego fana Sony lub Microsoftu – tylko Nintendo istnieje na tamtejszym rynku. Co tydzień idzie tam sto tysięcy DSów z hakiem, Wii to grube kilkadziesiąt tysięcy w tym samym czasie. Trzecie miejsce zajmuje dumnie PSP – połowa z tego, co stacjonarna konsola N. Wciąż nieźle radzi sobie PS2 wyprzedzając oba sprzęty następnej generacji. PS3 to poziom ośmiu-dziewięciu tysięcy tygodniowo, X360 jedna trzecia tego (nie licząc tygodnia po premierze Eternal Sonata). Na jedenaście konsol aż siedem to Nintendo – na liście znajdują się trzy rodzaje GBA, stary NDS i GC.

RYWALE SONICA

W zasadzie to Sonic Rivals 2 – spora różnica. Sega zapowiedziała, że na PSP powstaje druga część tego wynalazku – połączenia platformówki i wyścigów – w której znajdziemy więcej tego samego plus kilka dodatków, więc jeśli komuś nie przypadła do gustu poprzedniczka, teraz zdania również raczej nie zmieni. Ma być tryb dla dwóch z wykorzystaniem jednej płytki z grą, ma być opcja Free Play, będą też karty – 150 sztuk poczeka, żeby jakiś maniak zebrał je wszystkie. Powrócą też, oczywiście, postaci znane z tego uniwersum – każda wyposażona w niepowtarzalne umiejętności i firmowe zagrania.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Medicara	NDS	Nintendo
2	Trusty Bell: Chopin no Yume	X360	Namco Bandai
3	Ninja Gaiden Sigma	PS3	Tecmo
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	Prof. Kawashima Brain Training	NDS	Nintendo
6	Wii Play	Wii	Nintendo
7	New. Super Mario Bros	NDS	Nintendo
8	Moero! Nekketsu Rhythm Damashii	NDS	Nintendo
9	English Training 2	NDS	Nintendo
10	Prof. Kawashima Brain Age	NDS	Nintendo

▶ Medicara, której pełny japoński tytuł brzmi: Miru Chikara o Jissen de Kitaeru: DS Ganryoku Training, to kolejna z propozycji Nintendo wspomagających korę mózgową. Bez grafiki i dźwięku. A Brain Training przekroczył już cztery i pół miliona sprzedanych egzemplarzy.

USA

1	Pokemon Diamond/Pearl	NDS	Nintendo
2	Wii Sports	Wii	Nintendo
3	Tenchu Z	X360	Microsoft
4	Mario Party 8	Wii	Nintendo
5	Naruto: Ultimate Ninja 2	PS2	Bandai
6	Forza Motorsport 2	X360	Microsoft
7	Wii Play	Wii	Nintendo
8	Big Brain Academy: Wii Degree	Wii	Nintendo
9	Guitar Hero II	X360	Activision
10	Guitar Hero II	PS2	Activision

▶ Pocket Monster w najnowszej wersji na Nintendo DS rządzi w Stanach Zjednoczonych, ogólnie zwraca uwagę wysoka pozycja Ninty. Guitar Hero II to prawdziwy kult – w sumie na obie konsole sprzedano blisko trzy i pół miliona egzemplarzy gry!

UK

1	Forza Motorsport 2	X360	Microsoft
2	Tomb Raider Anniversary	PS2	Eidos
3	Pirates of the Caribbean: AWE	Multi	Disney
4	Colin McRae DiRT	X360	Codemasters
5	Spider-Man 3	Multi	Activision
6	Mario Strikers Charged Football	Wii	Nintendo
7	Tiger Woods PGA Tour 2007	Multi	EA
8	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	X360	Activision
9	FIFA 07	Multi	EA
10	Medal Of Honor: Vanguard	PS2	EA

▶ Długo oczekiwana Forza 2 przebojem wdarła się na szczyt i zadebiutowała na pierwszym miejscu. Kolejne dwa debiuty w postaci Tomb Raidera i jak się można było spodziewać – Piratów, również zawędrowały niemal na szczyt.

POLSKA

1	HALO 3 Legendary Edition (preorder)	X360	Microsoft
2	Colin McRAE DiRT	X360	Codemasters
3	Dragon Quest VIII (platinium)	PS2	Ubisoft
4	Resident Evil 4 (platinium)	PS2	Capcom
5	Singstar ESKA	PS2	Sony
6	Harry Potter i Zakon Feniksa	PS2	EA
7	Motorstorm	PS3	Sony
8	Harry Potter i Zakon Feniksa	X360	EA
9	HALO 3 (preorder)	X360	Microsoft
10	Mario Party 8	Wii	Nintendo

▶ Preordery na specjalną wersję Halo 3 szturmem zdobyły pierwsze miejsce na liście, lokując się tuż przed Colinem. Cieszą wysokie miejsca gier wydawanych po polsku – Singstar Eska i Harry Potter na razie trzymają się mocno. Podobnie, jak kultowe gry na PS2 w platynie.

INFO
DEVELOPER: MISTWALKER
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: SIERPIEŃ 2007
KONSOLA: XBOX 360

BLUE DRAGON

Koniec wakacji zapowiada się wyjątkowo pracowicie

Na przykład tuż pod koniec sierpnia na Starym Kontynencie w końcu pojawi się Blue Dragon, wspólny projekt ojca serii Final Fantasy Hironobu Sakaguchiego, Akiry Toriyamy – twórcy Dragon Balla, oraz naczelnego kompozytora dawnego Squaresoftu, autora muzyki do „fajnali", czyli Nobuo Uematsu. Tak mocna ekipa, na dodatek dobrze się znająca i doskonale zgrana, nie może dostarczyć słabej gry. O czym przekonałem się na własnej skórze testując niepełną wersję europejską, która jak dla mnie mogłaby już dziś trafić do sklepów. Nie zauważyłem błędów w tłumaczeniu, a drobne problemy z delikatnie szarpiącą animacją, krótkimi zwieszkami przy odpalaniu scenek przerywnikowych i kamerą potrafiącą na sekundę zaciąć się za jakąś przeszkodą zupełnie nie przeszkadzały mi w świetnej zabawie.

CO PIĘKNEGO

O fabule niedawno (w kwietniowym numerze N+) pisał qsh, więc krótko tylko przypomnę, że kręci się ona wokół grupki dzieci ratujących świat przed starszym gościem o imieniu Nene. Z niewiadomych przyczyn terroryzuje on ludzi za pomocą starożytnych maszyn, o których nikt już oprócz niego nie pamięta i nie wie do czego kiedyś służyły i jak w ogóle działają – niemal jak w „Mrocznej Wieży" Stephena Kinga. Ale w odróżnieniu od większości książek tego wybitnego pisarza, klimat gry jest bardzo ciepły i nie ma tu miejsca na krew, drastyczne sceny, czy przerażających przeciwników. Biegając po kolejnych miejscówkach natrafiałem na wszelkiego rodzaju radosne wariacje na temat zwierząt, a więc jednookie, leniwe i wiecznie zaspane niedźwiedzie, przerośnięte, ale bardzo kolorowe ćmy, czy wesołe różowe węże zwinięte tak, że od razu jasne staje się skąd wzięła się ich nazwa (Poo Snake). Dzieci ratujące świat, główny zły będący staruszkiem chodzącym o lasce, czy jakby wymyślone przez kilkulatków potwory – to wszystko przywodzi na myśl anime dla młodszych odbiorców, przy którym zawsze doskonale bawią się również dorośli. Na dodatek Blue Dragon wygląda jak bajka stworzona przez ekipę Pixara i czasem zastanawiałem się, czy jeszcze oglądam przerywnik filmowy, czy może właśnie się skończył i powinienem wrócić do grania. Bezskutecznie szukałem postrzępionych krawędzi świadczących o braku antialiasingu, nie znalazłem nienajlepszej jakości tekstur, za to zachwyciłem się wszędobylskim rozmyciem obrazu. Tylko postacie i przedmioty znajdujące się na pierwszym planie są ukazane wyraźnie, a wszystko to, co znajduje się odrobinę dalej, lub całkiem w tle, jest nieostre.

Nie powiedziałbym, że Blue Dragon wygląda jak zmierzający na PS3 Ratchet and Clank: Future szokujący (przynajmniej na trailerach i skrinach) bogactwem szczegółów i miejscówkami, o których nie da się powiedzieć, że są puste i przydałoby się dorzucić do nich dodatkowe elementy otoczenia, ale jest to niewątpliwie jedna z najładniejszych gier na Xboxa 360, czy konsole w ogóle. Jest bajecznie kolorowa, a postacie są konkretnie napakowane polygonami, chociaż jak dla mnie mógłby im się czasem zmieniać wyraz twarzy (podczas samej gry), bo te przyklejone na stałe uśmiechy są trochę sztuczne. Zauważyłem też sporo drobnych bajerków niewidocznych na pierwszy rzut oka, ale nie chcę ich już teraz wymieniać. Zaginający się niczym przy efekcie rozgrzanego powietrza obraz, to tylko przykład, szczerzej o grafice będzie okazja napisać przy okazji recenzji.

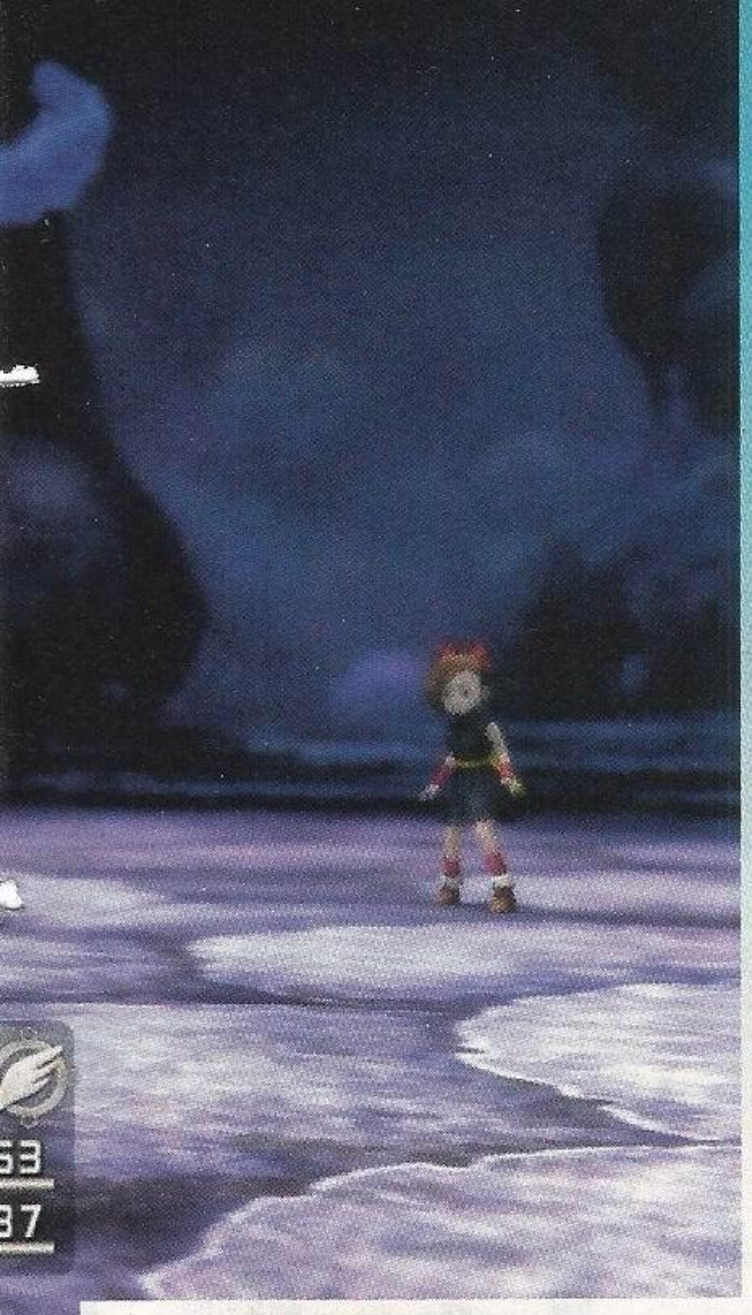
WALCZ Z SYSTEMEM

Zacząłem od grafiki, ale Blue Dragon jest erpegiem i najważniejszym tematem jest system walki. Postacie wykonują wybrane akcje według wyświetlonej na górze ekranu kolejności, co przywodzi na myśl dziesiątego Finala. Nie ma żadnego ograniczenia czasowego, więc spokojnie można podejmować decyzje powoli – kto ma wzmocnić obronę, zaatakować, użyć przedmiotu, czy może wycofać się na moment, żeby znaleźć się poza zasięgiem ciosu. Ta ostatnia opcja przydała mi się w pojedynkach z przeciwnikami mocno uderzającymi całą drużynę, ale czasem po prostu warto na chwilę odpuścić ruch, żeby za moment znacznie skuteczniej zaatakować. Walczyłem z dość twardym, w porównaniu do stworków spotykanych wcześniej, smokopodobnym koniem (koniopodobnym smokiem?), który nie dość, że mocno

■ W pełnej wersji gry dojdą jeszcze podniebne pojedynki Mechatów, latających pojazdów poruszających się automatycznie. Rola gracza ograniczy się do ustawiania działka w stronę przeciwników.

■ Drużyna maksymalnie może składać się aż z pięciu postaci, które ustawia się w dwóch rzędach. W zależności od klas ich Cieni, można opracować kilka taktyk pozwalających skuteczniej rozprawiać się z przeciwnikami. Z przodu zawsze stoją silniejsi, przyjmujący na klatę razy, ale przy tym mający szansę mocniej zaatakować. Z tyłu standardowo jest miejsce dla magów, nie ma więc problemu, by ustawić sobie jednego leszcza z przodu, żeby zgarniał razy, a czterech innych wycofać i z w miarę bezpiecznej odległości razić wroga. Ten z przodu powinien się sam leczyć i znać umiejętności skutecznego bronienia się. Proste, prawda?

Głosy postaci, może nie do końca najlepiej dobrane, ale na pewno nie męczące i bardzo wiarygodne, da się usłyszeć wyłącznie podczas przerywników filmowych. Chyba jeszcze długo poczekam na erpegi, w których dialogi między bohaterami (nie z byle przechodniami) będą w pełni czytane, ale na razie trzeba zadowolić się tym, co jest.



BLUE DRAGON WYGLĄDA JAK BAJKA STWORZONA PRZEZ EKIPĘ PIXARA I CZASEM ZASTANAWIAŁEM SIĘ, CZY JESZCZE OGLĄDAM PRZERYWNIK FILMOWY, CZY MOŻE WŁAŚNIE SIĘ SKOŃCZYŁ

punktował całą ekipę, to jeszcze był wyjątkowo odporny na ciosy i leczył się co trzeci ruch. Jedynym sposobem na wygraną okazał się atak czarem w słaby punkt na głowie, bo po nim koleżka na chwilę się odsłaniał. Wtedy musiałem przywalić, czym tylko mogłem najsilniejszym, więc tak próbowałem odpuszczać ruchy najmocniej bijącego bohatera, by ustawić go tuż po dziewczynie rzucającej czary.

Da się to ogarnąć, chociaż nie powiem, żeby było łatwo. Nie obejdzie się bez kupowania dodatkowych przedmiotów podnoszących statystyki postaci oraz biegania w kółko i walce z kimkolwiek się da w celu zdobywaniu punktów doświadczenia. Zakupy można robić w różnych dziwnych, niewidocznych na pierwszy rzut oka miejscach. W innych grach handlarzy nietrudno dostrzec, a tutaj czasem minie się stojącego w kącie robota nawet nie mając pojęcia, jaka jest jego rola.

Przedmioty podnoszące statystyki podzielono na cztery grupy – naszyjniki, pierścienie, bransoletki i kolczyki. Niektóre dodają punkty do ataku, inne wzmacniają obronę, czyli tak, jakby kupowało się nowe bronie czy zbroje, których w Blue Dragon zwyczajnie nie ma. Nie pasowałyby do klimatu gry, a zresztą żadne miecze, topory, czy czarodziejskie laski nie są potrzebne, bo za ataki zarówno fizyczne, jak i magiczne odpowiadają Cienie. Dość szybko na początku gry bohaterowie otrzymują od tajemniczej postaci do połknięcia magiczne kulki, dzięki którym ich cienie zmieniają się w potężne, niebieskie stwory będące jakby odzwierciedleniem dusz dzieciaków. Małemu, bojowo nastawionemu Shu przypominającemu wyglądem Goku z Dragon Balla, trafia się tytułowy Niebieski Smok.

W CIENIU, ALE NIE FINALA

To, jakie cechy rozwijać będzie smok, ustawia się wybierając klasy, więc jak ktoś bardzo chce mieć samych wojowników, to droga wolna. W czasie walki możliwe jest naładowanie Cienia, by zadał poważniejsze obrażenia, lub by przywrócił większą ilość punktów życia podczas leczenia bohaterów. Wystarczy wybrać odpowiednią akcję, wskazać cel, przytrzymać A i następnie w wybranym momencie puścić. Trzeba tylko zwrócić uwagę na wskaźnik naładowania kryjący w sobie dwie tajemnice. Pierwsza, to brązowe pole, w którym warto próbować zatrzymać rosnący pasek, bo wtedy zużywana jest minimalna ilość punktów many. Same zbyt chętnie się nie odnawiają, jak choćby w dwunastym Finalu, nie pomaga również podejście do savepointa. Jak wiadomo, w innych erpegach Sakaguchiego w ten sposób leczyło się negatywne statusy, przywracało punkty magii i zdrowia, natomiast w Blue Dragon trzeba w tym celu znaleźć i wykupić nocleg. Dlatego warto rozglądać się po każdej miejscówce i próbować przeszukiwać najróżniejsze zakamarki. W komputerach, beczkach, nawet przy rurach znaleźć można sporo złota i dodatkowych przedmiotów, więc nie dajcie się zwieść, bo nie wszystko ukryte jest w porozstawianych tu i ówdzie skrzyniach.

Druga ważna informacja na wspomnianym wskaźniku, to kolejność, z jaką inne postacie będą wykonywać swoje akcje, w czasie, gdy Cień bohatera będzie się koncentrował. Zatrzymanie paska odrobinę za późno może zakończyć się oddaniem ruchu przeciwnikowi, który jeśli przypadkiem jest wymagającym bossem, wykorzysta nadarzającą się okazję do znokautowania ekipy. Opanowanie momentu zatrzymania wymaga kilkunastu, może kilkudziesięciu prób, bo im dłużej trzymamy przycisk, tym szybciej ładuje się pasek, co w przypadku, gdy liczą się milimetry, może zaważyć na losach całego pojedynku.

JUŻ ZA MOMENT

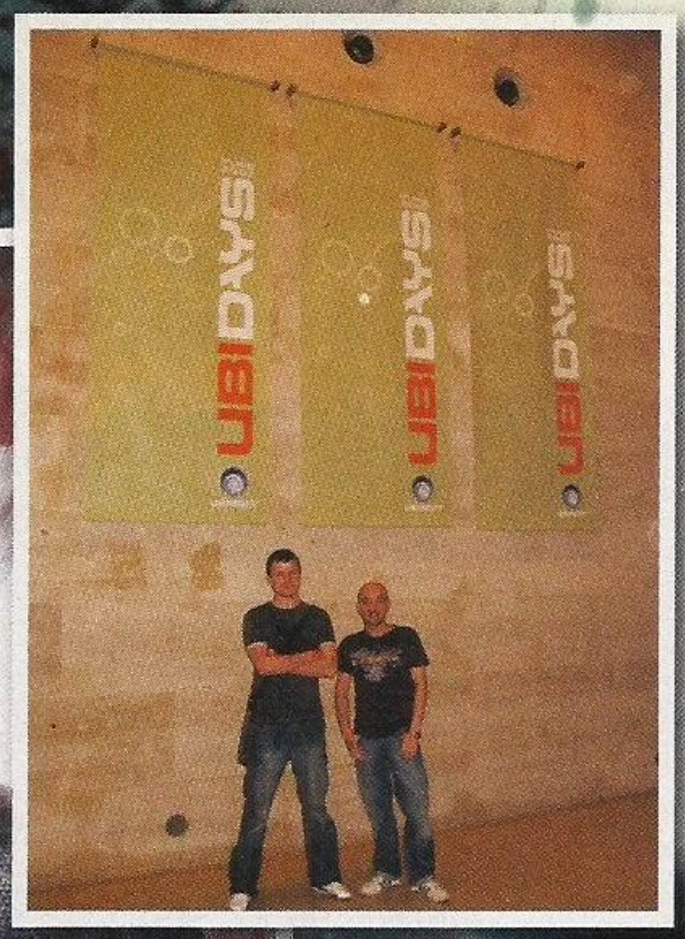
Blue Dragon zapowiada się na obowiązkową pozycję dla każdego fana japońskich erpegów. Nieźle wypada system biegania po miejscówkach, gdzie przeciwnicy widoczni są z daleka (ewentualnie czasem wyskakują spod ziemi), ale w momencie, gdy zaczyna się walka, akcja przenoszona jest na osobną arenę, więc ciężko o porównania z FF XII. Pojedynek zaczyna się na przykład wtedy, gdy wpadnie się na stwora, a znaczenie ma nawet to, z której strony. Za zajście ofiary od tyłu dostałem achievementa, chociaż z początku nie bardzo wiedziałem, o co chodzi. Ewentualnie jest jeszcze system pozwalający zatrzymać czas i sprawdzić, kto jest w zasięgu „rażenia". Da się w ten sposób zaatakować nawet kilka grup przeciwników i walczyć ze wszystkimi po kolei, zwiększając szanse na zdobycie zacniejszej liczby punktów doświadczenia. Inna sprawa, że niektóre stwory niezbyt się lubią, więc żeby ułatwić sobie zadanie, warto zaprosić ich do tanga jednocześnie i podziwiać, jak biją się między sobą.

Do premiery pozostało jeszcze trochę czasu, więc może nawet te drobne błędy, o których wspomniałem na początku, zostaną wyeliminowane. Jeśli nie, to trudno, ocena może trochę poleci w dół, co i tak nie zmienia faktu, że Xbox 360 już nigdy nie będzie traktowany jako konsola bez świetnego japońskiego erpega w biblioteczce gier. Szykujcie powoli kasę, albo ruszajcie do pracy w Albionie, pod koniec wakacji lecimy do sklepów.

Mielu ■■

BEZ DOPALACZY ANI RUSZ

Atak na kilka grup przeciwników kończy się następującymi po sobie walkami. W międzyczasie nie odnawiają się punkty magii ani życia, nie dostaje się w bonusie żadnych dodatkowych przedmiotów, więc trzeba sobie jakoś poradzić. Tłukąc kolejne grupki leszczy nie trzeba się tym przejmować, ale jak trafią się silniejsi przeciwnicy, sytuacja robi się odrobinę bardziej skomplikowana. Z pomocą przychodzi BOOST – po każdej walce spośród czterech pozytywnych statusów losuje się jeden, dzięki czemu wzrastają szanse na wygraną. Nie wiem, na jakiej zasadzie dobierane są te bonusy, ale wśród nich często trafia się wzmocnienie obrony, silniejsze ataki, a zdecydowanie rzadziej przyspieszenie ruchów. Negatywnych statusów ustawianych przeciwnikom nie widziałem i zapewne w pełnej grze taka opcja się nie pojawi.
Oczywiście może się zdarzyć, że mimo najszczerszych chęci nie uda się wygrać i bohaterowie polegną. Pozostaje wtedy wgranie save'a, co na szczęście nie dotyczy każdej walki z bossami – często zdarzają się checkpointy tuż przed ważnym starciem, co jest po prostu doskonałym pomysłem.



UBIDAYS
PARYŻ, 22-23 MAJA 2K7

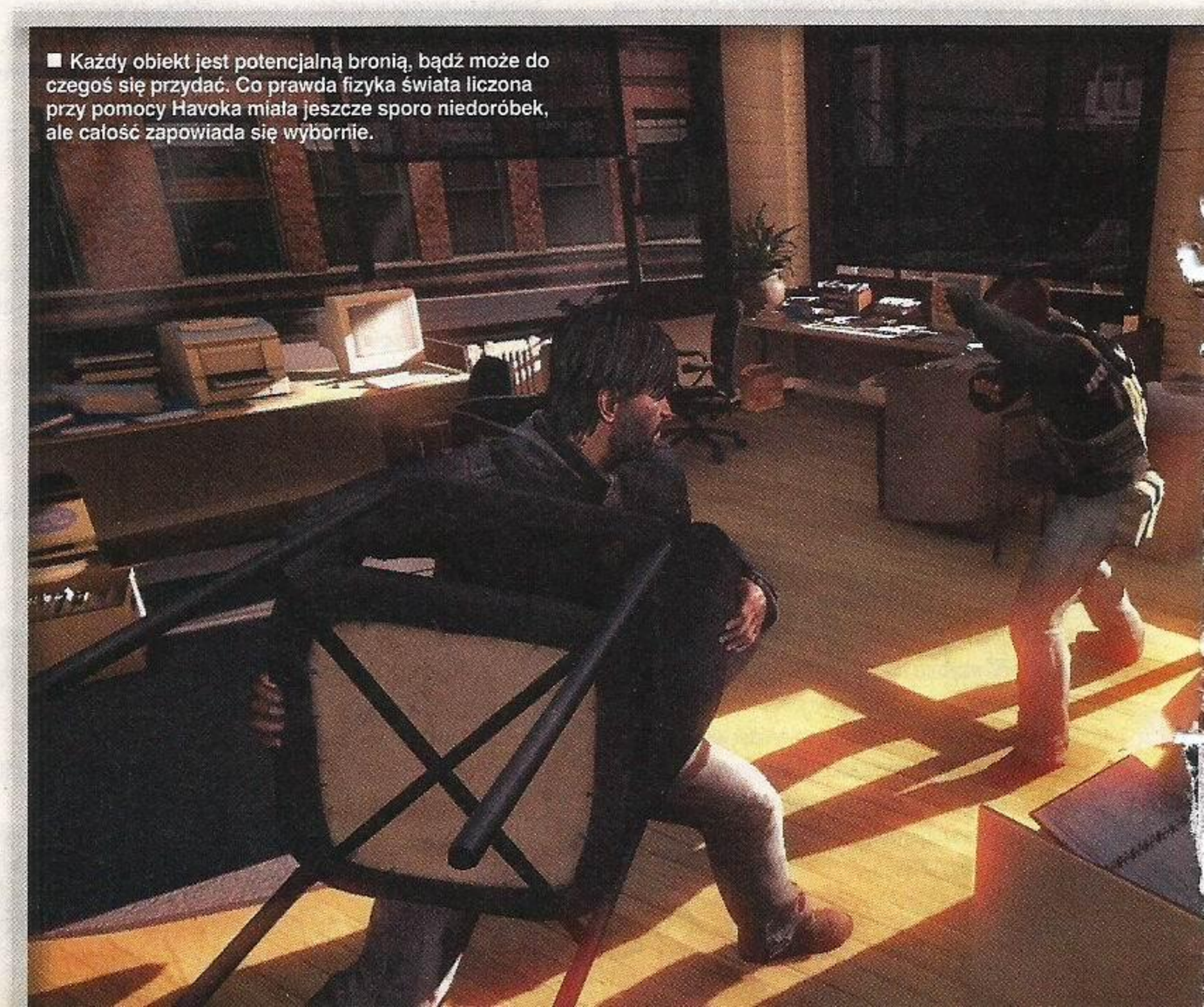
Prezentacja najnowszych gier Ubisoftu miała miejsce w paryskim Luwrze. Tuż obok jednego z najsłynniejszych muzeów świata pokazywano nową formę sztuki: gry. Obszerna konferencja prasowa, wieczorna impreza i pokazy gier prezentowanych bezpośrednio przez developerów to zawsze dobry pomysł – mieliśmy czas przyjrzeć się dokładnie większości gier, mogliśmy zamienić kilka słów z ich autorami i wypytać o szczegóły, a przy okazji spróbować wyśmienitych koktajli serwowanych przez barmanów i wyluzować się po męczącej podróży w towarzystwie azjatek masujących plecy. Niestety, nie udało się obejrzeć grywalnych wersji Tom Clancy's EndWar oraz Assassin's Creed, ale za to jesteśmy bogatsi o wiedzę, że francuskim przysmakiem ludowym jest pieczona biała kiełbasa pływająca w roztopionym serze. Tak czy inaczej – przed Wami pełny raport z UbiDays. [Gulash et consortes]

SPLINTER CELL: CONVICTION

Swoistym oczkiem w głowie, albo i belką w oku UbiDays można nazwać najnowszą część uwielbianego przez wielu graczy Splinter Cella. Podtytuł można tłumaczyć na wiele sposobów, ale jeden wydaje się najcelniejszy – Conviction, czyli Wyrok. Seria ma za sobą w zasadzie same sukcesy, aczkolwiek różnic między pierwszymi dwiema i w sumie trzecią częścią specjalnie nie było (poza stroną techniczną i jakimiś drobnymi szlifami). Podwójny Agent wydany rok temu sporo namieszał w konwencji tegoż uniwersum, ale i tak nie do końca spełnił oczekiwania podsycane przez barwne, dynamiczne i dramatyczne zwiastuny. Ich wizję przeniesioną na czystą rozgrywkę zauważyłem dopiero w nadchodzącej odsłonie, zapowiedzianej wyłącznie na X360 i PC na jesień tego roku. Jak to na takich imprezach zwykło wyglądać – my (prasa) siedzieliśmy grzecznie na swoich miejscach popijając schłodzone napoje, a ktoś wydzielony z Ubi przechodził grę na naszych oczach opowiadając przy tym niestworzone cuda. Później nawet mogliśmy zadawać pytania.

Dotychczas Sam Fisher – kolo z najbardziej niewidzialnymi goglami termicznymi na świecie, zostawał w cieniu, w kompletnym ukryciu. Jak to opisywał pan prezenter, wszystko sprowadzało się do przesuwania postaci w odpowiednie miejsce, główkowania nad kolejnymi krokami i przewidywania zachowań strażników. Ogólnie podział każdego miejsca na strefę światła i cienia w dużym stopniu upraszczał zabawę i spłycał ją. Wraz z nową częścią autorzy zapowiadają też to, co chodziło im po głowie od pierwszych przygód Sama, a w gruncie rzeczy nawet pomysły, które miały się zmieścić właśnie tam. Tak przynajmniej twierdzą.

Dwa lata po wydarzeniach z Double Agent, Fisher odpoczywa gdzieś w krajach śródziemnomorskich i wydaje się, że demony przeszłości powoli przestają go prześladować. Coś jednak jest nie do końca w porządku, ponieważ odzywają się do niego starzy znajomi. Chodzi o jego towarzyszkę, znajomą z pracy. Aby wszystko wróciło do normy, agent musi jeszcze raz ubrać czarny kostium i infiltrować zakątki wrogiej organizacji. Jednak największym zaskoczeniem okazuje się fakt, że w samym NSA dzieją się podłe rzeczy. Kwitnie korupcja i zdrada, nikt nikomu nie ufa, najbardziej zaufani ludzie tracą posady. Fisher nie jest typem, który pozwala na takie akcje, więc postanawia wziąć kilka spraw za łeb i naprostować im kręgosłup moralny, że to tak barwnie ujmę. Tym samym podpada nie na żarty głównemu draniowi – dowódcy NSA, który za karę postanawia z Sama zrobić wroga publicznego numer jeden i za wszelką cenę nie pozwolić, by coś się zmieniło. Mamy więc konflikt interesów dwóch silnych osobowości. Jak myślicie – która z nich zwycięży?



■ Każdy obiekt jest potencjalną bronią, bądź może do czegoś się przydać. Co prawda fizyka świata liczona przy pomocy Havoka miała jeszcze sporo niedoróbek, ale całość zapowiada się wybornie.

Nowe oblicze agenta to nie tylko jego wygląd, ale poświęćmy mu chwilkę. Otóż teraz pan F. musi się wtopić w otoczenie, by móc poruszać się po publicznych miejscach, które skrywają wiele ciekawych tajemnic potrzebnych do powodzenia całego misternego planu. Długie włosy a la wczesny Mielu i zarost Marcela podczas końcówki nadają Samowi prawdziwego charakteru. Niektórzy starzy wyjadacze mieliby problem, by go poznać. Szczególnie, że jest on teraz ubrany w bluzę z kapturem, jeansy i rozpiętą kurtkę. Dla jeszcze lepszego zobrazowania braku dotychczasowego wyposażenia, każdy gadżet znaleziony tu i ówdzie, przechowywany jest w plecaku.

Największe zmianą jest przeniesienie działań z baz, prywatnych domów, ambasad oraz innych, spotykanych w poprzednich częściach miejsc, na tereny jak najbardziej zaludnione, pełne przechodniów, stróżów prawa i całego tego gwaru, jaki za tym idzie. Jak wspomniałem – teraz już nie ma czajenia się w cieniu, wypadu na moment po kolejną ofiarę i powrotu w mrok z jej ciałem. W Conviction to gracz jest wrogiem publicznym nr 1 – musi się bardzo szybko dostosowywać do kolejnych sytuacji i odnajdywać w najbardziej przerąbanych momentach. A najlepsze w tym jest, że nie są one podobno skryptowane, a występują całkowicie losowo i za każdym razem inaczej. Cieniem jest tłum, który maszeruje rześko w jakimś kierunku, grupka osób bawiąca się przy fontannie, turyści oglądający pomniki, ale i tak chyba głównie panicznie uciekające tłumy, gdy ktoś skądś odda strzał i wybuchnie buda z szybkim żarciem. Ucieczki z miejsca zdarzenia będą integralną częścią zabawy, ponieważ to na zamieszanie im towarzyszące składać się będzie większość akcji podejmowanych przez nas.

Na potrzeby gry powstał silnik nie tylko fizyczny, ale i graficzny. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to rewelacyjna (a nawet w pewnym stopniu rewolucyjna) animacja głównego bohatera. Zacznijmy jednak od początku, wtedy wszystko ładnie się wyklaruje. Otóż poprzednie przygody Fishera wykorzystywały całkiem skomplikowane obłożenie ruchów na padzie. W sumie było to tak zaporowe, że wielu nowych w temacie miało trudności z opanowaniem ostatniej części; głupie otwarcie drzwi wymagało przytrzymania przycisku i wyboru akcji z menu – dopiero wtedy Fisher łapał za klamkę. Teraz nacisk położono na prostotę. Trzy główne typy akcji to: „chwyt", „działanie agresywne" i „działanie skryte". W dobie tak zaawansowanego sprzętu pokuszono się również o to, by każdy obiekt miał swoją własną fizykę. Teraz więc wyobraźcie sobie stolik w barze. Pełno takich stoi wszędzie. Gdy podbiegniemy do takiego obiektu, możemy z nim wejść w interakcję – albo go podnieść, albo przewrócić, albo się pod nim schować – proste, nie? Jeśli w zasięgu dłoni Sama znajduje się jakiś obiekt, który chcemy wykorzystać w odpowiedni sposób, wduszamy wybrany przycisk i już naszym oczom ukazuje się to, nad czym podobno całkiem długo siedzieli panowie programiści – bardzo naturalna animacja. Najbardziej problematyczne okazało się krzesło z oparciem – faktycznie taki mebel można złapać na wiele różnych sposobów, w zależności od tego, jak sobie na ziemi spoczywa. Gdy już konsola policzy te wszystkie zależności (gdzie stoi bohater, jak daleko od krzesła, jak ono leży), dobierze najbardziej trafną animację z szerokiego wachlarza dostępnych. Wygląda to naprawdę rewelacyjnie. Podobnie, jak barykadowanie drzwi jakąś szafką. A potem kolejną. I na koniec krzesłem... A przecież nie tylko z meblami będziemy zasuwać po miejscówkach. Z przeciwnikiem

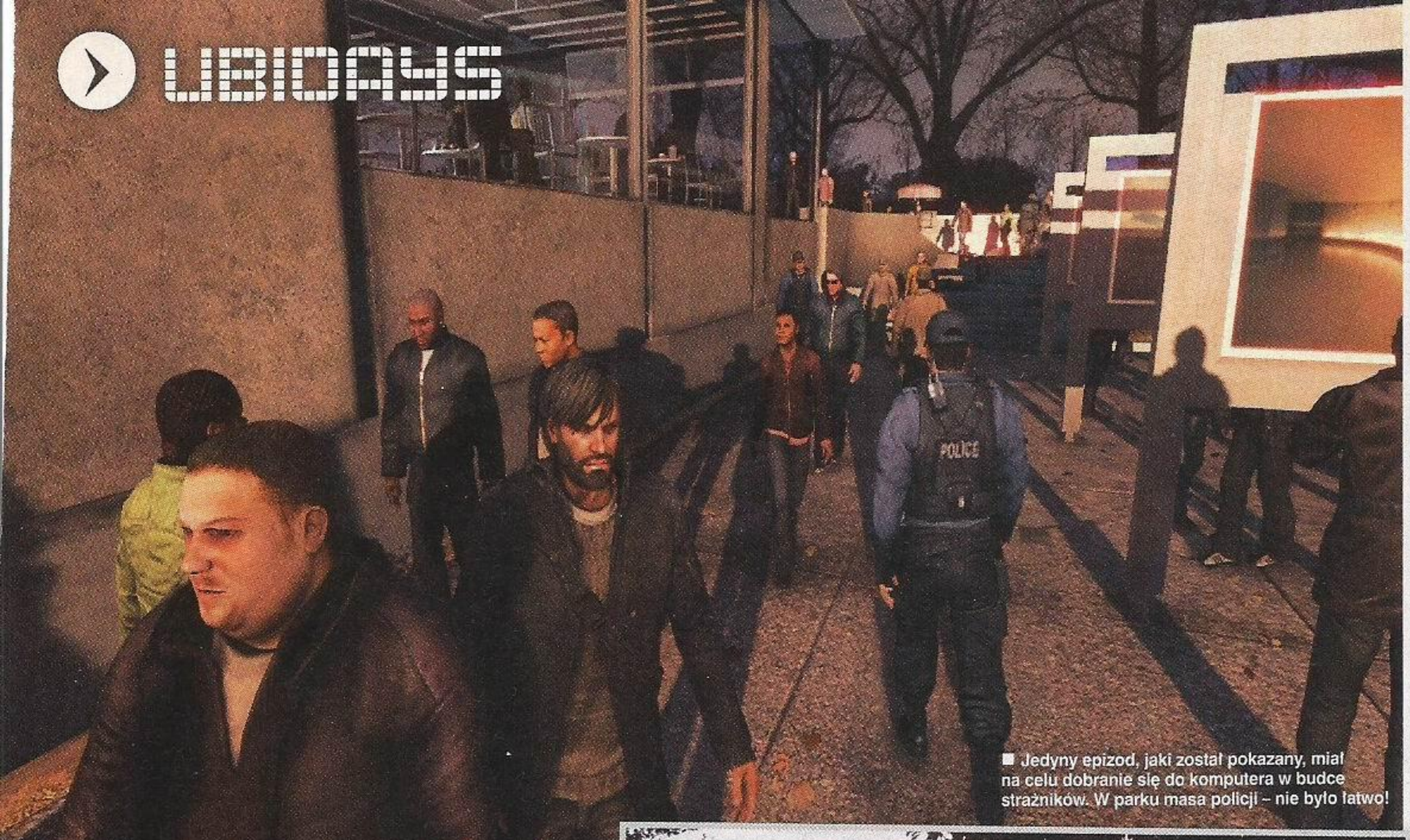
■ Sam jest teraz uciekinierem, jednym z najbardziej poszukiwanych ludzi w US I A, jakby powiedział to Borat. Thank You Very Nice.

BLAZING ANGELS 2

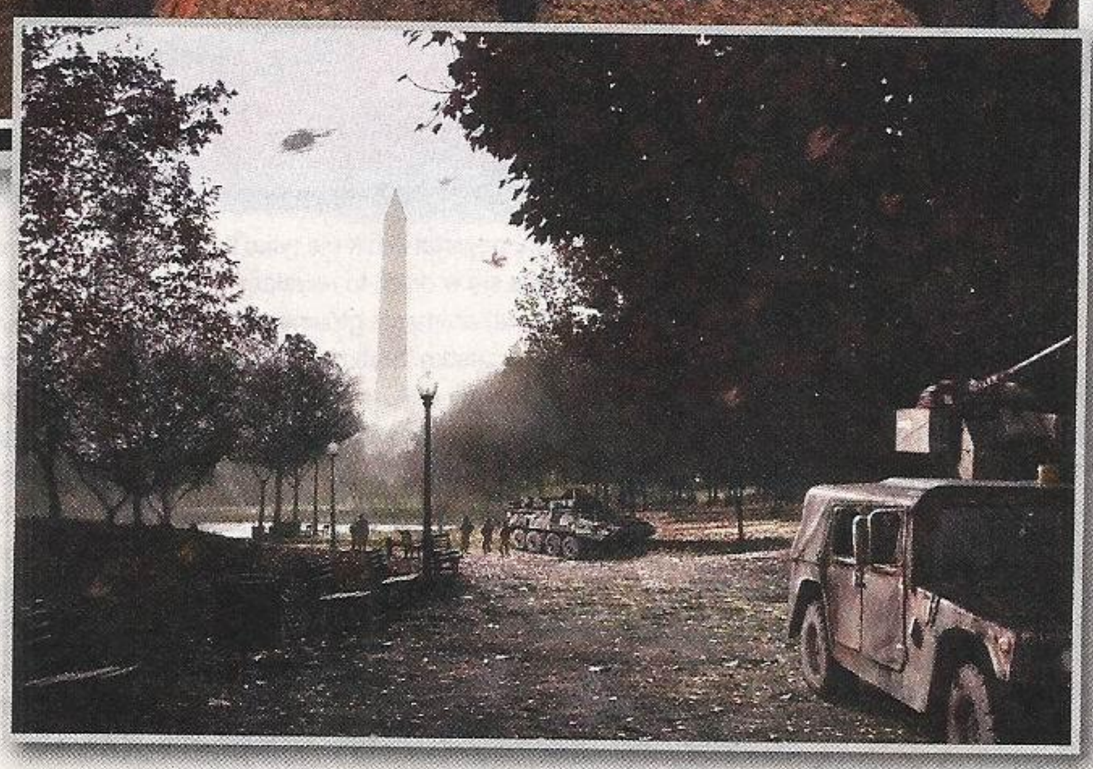
Dogfightowa jatka w realiach nam współczesnych nadleci wraz z Ace Combat 6 pod koniec roku, ale na ostry wygrzew w klimatach WWII zanosi się już w sierpniu. A to za sprawą przygotowywanego z myślą o X360 Blazing Angels 2, które to miałem okazję sprawdzić na jednym ze stanowisk. Miejscem misji było niebo nad Kairem. Pierwsze wrażenie było bardzo pozytywne dzięki doskonałej grafice i widoczności, która nie ukrywała żadnych wpadek czy niedoróbek. Musicie widzieć, że nawet z wysokiego pułapu dostrzegłem całą masę szczegółów – setki budynków to jedno, ale już stragany, a nawet sznurki z praniem, bardzo miło mnie zaskoczyły. Misja polegała na niedopuszczeniu do desantu wrogich czołgów na teren miasta. Strzelać więc musiałem do transportowców, a jednocześnie strącać jednostki bojowe. Gdy w wyniku mojej nieuwagi piętnaście czołgów wylądowało, trzeba było zaczynać od nowa.

Nie można zapomnieć, ze gra nie stara się jakoś realistycznie oddawać realiów Drugiej Wojny. Gracz wciela się w lidera szwadronu samolotów i walczy w celu zapobiegnięcia produkcji broni masowego rażenia przez Trzecią Rzeszę. W tym celu skorzysta nie tylko z ogranych już maszyn znanych z innych gier w osadzonych w tych czasach, ale też prototypów, których szkice wypłynęły dopiero po wojnie, albo i takich, które nie zdążyły z wylotem z hangarów przed końcem konfliktu. Każda z nich wyposażona jest również w tylny sprzęt typu zadymiacz, shotgun, albo rakiety, co pozwala strącać wrogów siedzących na ogonie, ale jak wiadomo nie jest zbyt realistyczne. Świetnie też, że gra mobilizuje do karkołomnych akcji, jak niski przelot nad miastem, między budynkami, czy pod mostem, co owocuje zwiększeniem punktów.

Bardzo dobrze zapowiada się multi – przez XBL będzie można nie tylko latać każdy na każdego (team games are for fags? ;), ale i właśnie drużynowo, by porwać flagę, albo po prosto więcej wrogów strącić.



■ Jedyny epizod, jaki został pokazany, miał na celu dobranie się do komputera w budce strażników. W parku masa policji – nie było łatwo!



również można postąpić podobnie. Złapać ciecia i trzasnąć nim o jakiś element otoczenia, zepchnąć ze schodów, wywalić przez okno – możliwości jest multum. Na dobrą sprawę stanowią one jedną z największych innowacji i w przyszłości zapewne zostaną rozwinięte jeszcze bardziej. To już nie zabawa z przenoszeniem ciał i strzelaniem do żarówek – mowa tutaj o nowej jakości w dziedzinie interakcji z otoczeniem pełną gębą.

Jednak to nie wszystko, co mogło zrzucić obserwatorów z krzeseł. Następną tego kalibru informacją był nowy system liczenia cieni i światła. Wiadomo, że to właśnie te elementy dawały po oczach od zarania serii. Tak radykalne odejście od dotychczasowych założeń serii pozwoliło developerom na rozwinięcie skrzydeł – oświetlony promieniami zachodzącego słońca park w stolicy Stanów Zjednoczonych prezentuje się bardzo okazale. Długie cienie przesuwają się leniwie po wszystkich powierzchniach, nawet każdy śmieć ma swój. Do tej pory Sam był renderowany osobno, teraz jest liczny jak każdy inny obiekt, a jego wykonanie nie odbiega od innych osób napotkanych podczas wykonywania misji. Tych ma być jakieś piętnaście, z czego siedem-osiem dziać ma się właśnie w terenie totalnie publicznym, pierwsze trzy wprowadzą nas w realia, a ostatnie zamkną ten rozdział opowieści. Przejście każdej zająć ma jakąś godzinę, ale zadania będą podzielone i mniej więcej co kwadrans coś ma się dziać, jakiś punkt kontrolny czy coś takiego. Zważywszy na nowe realia, teraz spowodowanie zainteresowania naszą osobą będzie celem, a nie wynikiem nieporadności. W przedstawionej misji należało wykraść pewną kasetę z pomieszczenia znajdującego się na tyłach parku właśnie. Sposobów na wypełnienie tego zadania jest opór i zależą one od preferencji gracza, ale nie ma co liczyć na możliwość wykorzystania cudów techniki i pozostania w cieniu – nie te czasy.

Brawa za odwagę dla UbiSoft Montreal – całkowite zerwanie z dotychczasową konwencją zasługuje na uznanie. Nie ma też żadnych wątpliwości, że zabieg się uda, mimo że gra trafi na rynek w momencie oblężenia przez najcięższych zawodników – Halo 3, GTA4 i innych. Nowe rozwiązania nadadzą SC: Conviction świeżości. Tym razem tryb multi jest przygotowywany przez tę samą ekipę, co single, więc może być ciekawie – choć autorzy nie chcieli pisnąć pary z ust na ten temat.

Graficznie jest naprawdę doskonale, a będzie jeszcze lepiej, model fizyczny sprawdza się bez żadnych zarzutów (to połączenie szmacianej lalki i animacji wcześniej opracowanych!). Każdy fan dobrych gier akcji powinien zaznaczyć datę premiery tej pozycji w swoim kalendarzu i napisać obok: obowiązkowa. ■■

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS

To istna mania – przenoszenie niezłych, pecetowych produkcji na X360 stało się modą, która nieprędko przeminie. Powód? Łatwo i przyjemnie konwertuje się z jednego sprzętu na drugi, a kaska rządzi światem, więc nie ma się co dziwić, że każdy chce jej jak najwięcej. Oto kolejny przykład, na który natknąłem się na imprezie Ubi. DMoM&ME (słodki skrót) jest konwersją produkcji pod podobnym tytułem (bez Elements) wydanej na blachy wiosną tego roku. Gra jest dynamicznym RPG akcji z kamerą umiejscowioną albo za plecami, albo w głowie. Napędza ją silnik Half-Life – Source. Wynikiem tego jest oczywiście dopracowana fizyka przedmiotów i symulacja takich praw, jak grawitacja, czy wyporność wody. Tak więc mamy całkiem niezłą alternatywę dla Obliviona – tutaj nie ma tak ogromnego świata pełnego przygód, wiosek i jaskiń. Jest za to doskonałe uniwersum postaci z M&M, demony, rytualne mordy i wiara w przeznaczenie zapisane gdzieś tam. Zainteresowani wiedzą na pewno, czego się spodziewać. Mogą jednak nie wiedzieć, jak wyszło sterowanie. Przełożenie wszystkiego z klawiatury i myszki na pada wypadło gładko, a wykonywanie kolejnych akcji nie przysparza żadnych kłopotów. Gałki to rozglądanie się i ruch, krzyżak służy do szybkiego dostępu do przypisanego ekwipunku. Przytrzymanie któregoś z kierunków wywołuje jeszcze jedno małe menu, w którym pod przyciskami pada (A, B, X, Y) znajdują się np. bronie. Raczej nikt od razu nie będzie w stanie zmieniać broni w locie, ale chwila treningu obnaży fakt, że to całkiem fajne rozwiązanie.

W wersji na X360 nie tylko poprawione zostanie jakieś osiemset błędów (800!) z pecetowego oryginału – smacznie zapowiada się też opcja zabawy dla kilku graczy – nawet dwunastu śmiałków spotka się na serwerach XBL i… no właśnie – pewnie zawalczy, choć w redakcji i tak większość osób woli kooperację. Fajnie wespół z kimś pozabijać całe hordy szkieletów, trolli i innego dziadostwa, które wypełnia niespokojną krainę Dark Messiah of Might & Magic: Elements.

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: Mathieu Ferland

N+: Szykuje się mała rewolucja w świecie Splinter Cell. Skąd nowe pomysły?
MF: Sam Fisher jest taki, jak my – im jest starszy, tym bardziej kwestionuje swoje wcześniejsze wierzenia i idee. Jesteśmy w tej samej sytuacji – dorastamy razem z Samem i nasze postrzeganie się zmienia. Chcemy oprócz ambitnych pomysłów włączyć do gry także mocniej zaakcentowaną narrację oraz podzielić się naszą wizją tego, jak powinny wyglądać przygody Sama, której dotychczas nie mogliśmy w pełni zrealizować, bo do tej pory przecież wykonywał rozkazy.

N+: Jak w takim razie wygląda struktura gry, skoro nie ma już misji dla żołnierza?
MF: Conviction zostanie podzielona na epizody, znacznie krótsze niż wcześniejsze misje, ale także będzie ich odpowiednio więcej. Naszym zdaniem takie rozwiązanie sprawdzi się świetnie w akcji. Możesz ukończyć epizod w 15 minut, co nie było możliwe wcześniej. A ponieważ świat gry dynamicznie reaguje na działania Sama, można ukończyć ten sam epizod kilkukrotnie, szukając za każdym razem nowych rozwiązań. Przygotujcie się też na fakt, iż Sam nie pracuje dłużej dla żadnej z organizacji i nie ma dostępu ani do fachowego arsenału, ani technofilskich gadżetów. Oczywiście, jak każdy dobry agent ma swoje kontakty na czarnym rynku, ale teraz bardziej musi polegać na swoim instynkcie i intelekcie, niż na palcu tkwiącym na spuście.

N+: Seria Splinter Cell cieszy się uznaniem wśród hardcore'owych graczy, ale nigdy nie przebiła się do mainstreamu. Wygląda na to, że z Conviction staracie się właśnie to zrobić.
MF: To prawda – chcemy, by gra była bardziej przystępna dla wszystkich. Możliwe będzie ukończenie gry w prosty sposób, ale dla szperaczy i fanów Fishera znajdzie się też wiele, wiele atrakcji, które odnajdą sami. Wydaje mi się, że ta część będzie wymagać od graczy więcej strategicznego myślenia, niż ukrywania się i cierpliwości.

N+: Opracowaliście nowy silnik?
MF: Używamy silnika Chaos Theory, ale wzbogaciliśmy go o nowe technologie. Ponieważ światło i cień nie odgrywają już głównej roli, a Sam w miejskiej dżunglii musi raczej zlewać się z otoczeniem i nie wyróżniać z tłumu, niż chować w mroku, potrzebowaliśmy na czymś oprzeć całą ideę gry. Tym czymś jest interakcja z otoczeniem. Jest w pełni interaktywne – Fisher może podnieść każdy obiekt i użyć go jako broni, co nie było proste, ale jestem z tego bardzo dumny.

N+: Czy gra jest w dalszym ciągu ekskluzywna dla Xboxa 360?
MF: Tak. Ponieważ to już nasza druga gra na tej maszynie, z pewnością lepiej znamy jej możliwości, a nasi koderzy wyciskają z trzech procesorów siódme poty. ■

■ Free Radicals są bardzo dumni z designu Haze. Rzeczywiście gra wygląda specyficznie i nietuzinkowo.

HAZE

Chwile spędzone z TimeSplitters, autorstwa również Free Radical, należą do zabawnych – szczególnie, jeśli przefiltrujemy je sobie przez gatunek FPS. Rzadko która gra oferowała takich wykręconych gości, takie scenerie i realia, które na starcie dostawały plus za oryginalność, karykaturalność i prześmiewczość. Pseudokomiksowa grafika zachwycała animacją i oddaniem twarzy, nie można także zapomnieć o megawymyślnych trybach i mini-grach. Teraz to doświadczenie (plus jeszcze to zebrane przy przygodówce Second Sight, a wcześniej – oczywiście GoldenEye) procentuje, ale raczej tylko od strony technicznej i mechaniki zabawy, bo komiksowe i zabawne elementy ustąpiły miejsca brutalnym, moralnie wątpliwym działaniom. Zachwycony developer przy stoisku rozprawiał o fabule – gigantyczna, globalna organizacja Mantel tak bardzo ingeruje w każdą dziedzinę życia, że jest w zasadzie wszechmogącą jednostką, wyposażoną nawet w armię. Nie istnieje zatem NATO, nie istnieje ONZ – porządek na świecie utrzymywany jest przez odpowiednie brygady żołnierzy. Wyposażone są one w specjalne kostiumy napędzane substancją o nazwie „nektar". Pozwalają one nie tylko w znacznym stopniu zwiększać zdolności bojowe nosiciela, ale nawet w odpowiedni sposób manipulować jego psychiką. Specjalny wizjer (ta długa maska na łbach kolesi) umożliwia np. filtrowanie pola walki tak, żeby żołnierz nie widział zwłok ani krwi – tym samym jest on przekonany, że właśnie prowadzi pokojowe działania i nikomu krzywda się nie dzieje. Z drugiej strony, ktoś z góry może przekręcić odpowiedni kurek, a nektar zadziała w zupełnie przeciwnym kierunku – podsunie walczącemu wizje wywołujące krwiożerczą furię. Koniec z niedoróbką w postaci znikających ciał – teraz co najwyżej będą one wyłączone, hehe.

Dużą rolę odegra fabuła – autor scenariusza rozprawiał o niej bardzo obrazowo, rozdając przy tym energizery o nazwie Nectar właśnie. Tylko jedno mnie rozwaliło – to nie będzie gra wojenna, ale gra o wojnie. Kto im wymyśla takie głupoty? Mniejsza z tym. Wychodzi na to, że teraz wiele dylematów moralnych wpłynie na psychikę grającego.
W trakcie pacyfikowania kolejnych wiosek poznamy mnóstwo postaci, które następnie będziemy widzieli w różnych sytuacjach. Czasami będzie nam ich szkoda, czasami nawet nie wzruszymy ramionami, gdy ktoś zostanie skazany. Zostało też zasugerowane, iż w pewnym momencie bohater zdejmie hełm i ujrzy świat i swoje czyny w realu, a nie w formie podawanej przez Mantel.

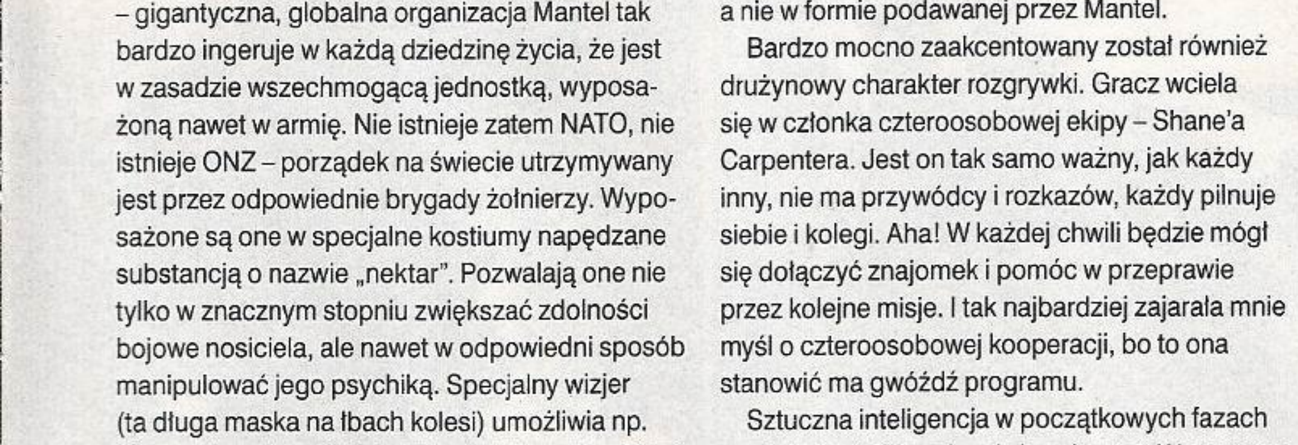
Bardzo mocno zaakcentowany został również drużynowy charakter rozgrywki. Gracz wciela się w członka czteroosobowej ekipy – Shane'a Carpentera. Jest on tak samo ważny, jak każdy inny, nie ma przywódcy i rozkazów, każdy pilnuje siebie i kolegi. Aha! W każdej chwili będzie mógł się dołączyć znajomek i pomóc w przeprawie przez kolejne misje. I tak najbardziej zajarała mnie myśl o czteroosobowej kooperacji, bo to ona stanowić ma gwóźdź programu.

Sztuczna inteligencja w początkowych fazach produkcji miała bardzo duży priorytet. W pewnym momencie panowie z Free Radical doszli jednak do wniosku, że przesadzili z jej poziomem. Trzeba wiedzieć, że główne potyczki najczęściej odbywać się będą drużynowo, w sensie – cztery osoby na cztery lub sześć. I mowa tutaj o kampanii – właśnie w takich jednostkach poruszają się wrogowie. Ich zachowania są ponoć wymagające i realistyczne do bólu. Przykładowo widziałem gościa-bota, który wlazł za stery pojazdu i chciał za wszelką cenę przejechać bohatera. Grający musiał się mocno napocić, by uniknąć kół i zderzaka. A potem gra się zawiesiła.

Haze oferować ma bardzo zróżnicowaną rozgrywkę – od prostych misji „znajdź i zniszcz", po takie, w których nawet nie mamy broni! Po drodze pojawi się na pewno jakaś forma konwojowania ważnej osoby, albo przedmiotu. Obstawiam też odpieranie przeważających sił wroga i ochronę różnych miejsc na mapie – takie standardy mamy i koniec. Za to poza nie mają wymknąć się tryby dla kilku graczy (do 24). Poza tymi oczywistymi, przygotowywane są też specjalne i niespotykane nigdzie indziej – takie oparte na jakichś zadaniach i mocno powiązane i kolidujące w pewnym sensie z kampanią dla jednego gracza.

Pan Carpenter umie kilka rzeczy (dzięki strojowi, oczywiście), których używanie pomoże w najcięższych momentach. Zużywają one zasobniki nektaru, ale jego ilość się odnawia samoistnie. Mamy więc widzenie przez przeszkody (drzewa w świetnie wykonanej dżungli), skupienie się (taki pajęczy zmysł) w celu uniknięcia kolby w plecy albo granatu i ograniczenie uwagi do jednego przeciwnika – lepsza celność i siła ognia.

Od strony technicznej Haze ma kilka motywów, które spodobały mi się od ręki. Przede wszystkim giwera dzierżona przez Shane'a wygląda zawodowo – jest duża i szczegółowo wykonana. Po drugie – otoczenie już teraz prezentuje się wyśmienicie – widziałem tę dżunglę i choć ustępuje tej z Crysis, to i tak wygląda świetnie. Poza tym pojazdy wymagają jeszcze szlifów, reakcja ciał na trafienie też. Ale będzie dobrze – znamy przecież tych panów producentów z jak najlepszej strony.
Na ostateczne rozliczenie przyjdzie jeszcze pora. Na razie, z tego, co udało mi się zobaczyć podczas prezentacji, Haze będzie dynamiczną jatką z zadatkiem na opowiedzenie wojennej historii. Na szczęście futurystycznej. Z patentami zupełnie niespotykanymi czy niespodziewanymi się nie zderzyłem – nektar jest fajny, ale bez szaleństwa. Daję jej jednak zielone światło – dobra passa autorów do tworzenia nietuzinkowych tytułów nie powinna się skończyć ot tak. ■■



■ Nektar wyostrza zmysły i pozwala skoncetrować się tylko na przeciwniku. A przy okazji rozmywa nieco otoczenie. Dziwne.

DEVELOPER NA SPOWIEDZI
Steve Ellis

N+: Pokazujecie Haze na PS3. Czy gra będzie dostępna także na Xboxa 360?
SE: Na razie oficjalnie zapowiedzieliśmy tylko wersję na PS3, ale to może się zmienić.

N+: Nowe gry to zawsze spore niebezpieczeństwo dla developera, choć my cieszymy się zawsze ze świeżego mięska. Jak choćby ze świetnego Second Sight. Nie kusiło Was, żeby zrobić kolejną część TimeSplitters?
SE: Spokojnie, jesteśmy zabezpieczeni – pracujemy też nad kolejnym Star Wars Battlefront na zlecenie LucasArts. Haze to projekt, który chodził nam w głowie przez wiele, wiele lat. Nasza ambicja. Nareszcie możemy ją zrealizować.

N+: Prosimy o kilka słów więcej.
SE: Cały scenariusz Haze to trzy dni z życia Shane'a Carpentera, a zabawa rozpoczyna się w momencie, w którym Shane wraz ze swoim oddziałem walczy w Południowej Ameryce z anarchistyczną partyzantką. Nie ma podziału na misje, nie ma napisów „loading" – staramy się stworzyć realistyczny świat gry, w którym – na przykład – gdy będzie potrzebny transport w inne miejsce, pojawi się pojazd przenoszący tam Shane'a.

N+: Zaprosiliście profesjonalistę do napisania scenariusza.
SE: Tak, Rob Yescombe zarabia na życie pisaniem. W branży gier dopiero zaczyna się dostrzegać, że nawet strzelanina fpp musi mieć dobry scenariusz, by zachwycić gracza, a do tego przekazywać emocje.

N+: Emocje? Modne słowo ostatnio.
SE: Owszem, ale w Haze emocje gracza nie będą polegać tylko na przezywaniu z uśmiechem satysfakcji efektów rozerwania nieprzyjaciela przez granat. Chcemy zmusić graczy do refleksji, zasmucić ich, spowodować, by dali się porwać szczytnym ideom.

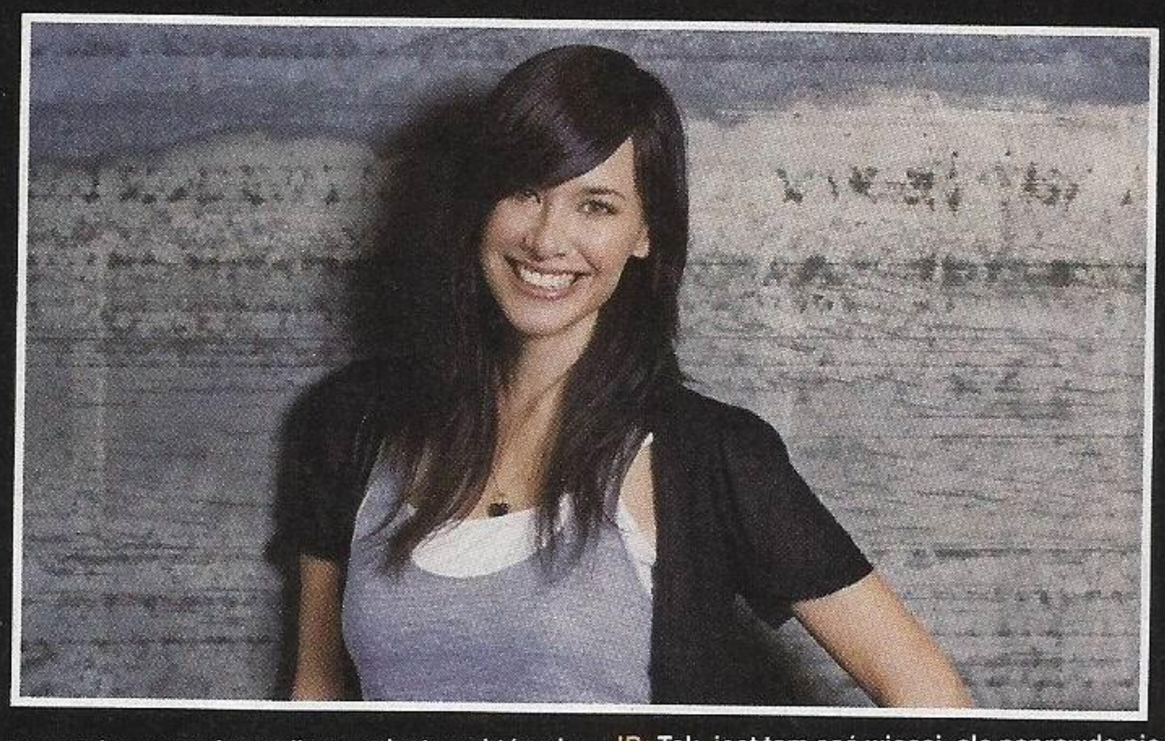
N+: Czy używacie fragmentów kodu z Waszych poprzednich silników?
SE: Absolutnie nie. Wyrzuciliśmy do kosza wszystko, co napisaliśmy dla konsol poprzedniej generacji i zaczęliśmy od nowa. Zespół rozrasta się miejscami do ponad 100 osób, czasem ciężko to ogarnąć. Ale już prawie skończyliśmy. ■

TOM CLANCY'S END WAR

Czwarta wojna światowa będzie na kije i kamienie. Trzecia zacznie się w 2020 roku i postawi na szali losy całego świata. To bardzo proste – twierdzą panowie odpowiedzialni za kultową strategię pecetową – Rome: Total War. W obecnych czasach toczy się tyle nie do końca widocznych konfliktów, a ludzkość targana jest niespotykanymi problemami, że wybuch wojny na szeroką skalę jest kwestią najbliższych lat.

EndWar jest strategią czasu rzeczywistego pisaną od samego początku na konsole następnej generacji (X360 i PS3). Hula na bardzo mocno dopasowanym do swoich potrzeb silniku Unreal Engine 3 i oferuje świeży dla RTSów system kontroli nad kamerą – można śledzić każdą jednostkę osobno, swobodnie zmieniać kąt widzenia i zoomować. Sterowanie ma być maksymalnie intuicyjne i zgrać się z możliwościami oferowanymi przez pady. Niesamowicie brzmi opcja wydawania rozkazów przez mikrofon z headsetu – oby rozwiązano to przyjaźnie również dla użytkowników tak średnio na jeża mówiących po angielsku. W grze wcielimy się w dowódcę jednej z frakcji – USA, Unii Europejskiej lub Rosji. Jak nietrudno się domyślić, każda ma swoje mocne i słabsze strony. Pierwsi z wymienionych są szybcy i mobilni, używają mnóstwo technologii, drudzy stosują najnowocześniejsze gadżety, ale nie stawiają na siłę ognia, ostatni braki w uzbrojeniu nadrabiają liczbą jednostek i ich zróżnicowaniem. Pojedynczy gracz w kampanii pokieruje na zmianę każdą ze stron, ale będzie też możliwość poznawania jednej, ulubionej siły. Multiplayer stanowi również niemałe pole do popisu i panowie z Ubi Shanghai wiedzą o tym doskonale. Zarówno PSN jak i XBL dostaną coś dla siebie. Ciekawostką jest to, że w EndWar ponoć mają się gościnnie pojawić bohaterowie z innych serii – R6, Ghost Recon, Splinter Cell. Oby tylko wizje przedstawionego konfliktu się nie spełniły – wojna jest zła. Niestety, nie zaprezentowano nam grywalnej wersji. ■■

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: Jade Raymond



N+: Assassin's Creed jest na ustach wszystkich graczy od kiedy zaprezentowaliście pierwsze screeny i trailer. Rodzi się coś dużego...

JR: Oczywiście czujemy presję i widzimy spore zainteresowanie ze strony graczy, ale na razie chłodzimy głowy i pracujemy nad grą. Jeżeli zyska uznanie i odniesie sukces, to kto wie – książki, film, wersje na przenośne konsole... A może nawet sequel? Wszystko jest możliwe, niczego nie mogę wykluczyć.

N+: Bardzo liczyliśmy na grywalny kod Assassin's Creed.

JR: Rozumiem Wasze rozczarowanie, ale nie jesteśmy jeszcze gotowi, by w pełni podzielić się naszą wizją gry. Ciśnienie jest tak duże, że bez przerwy próbujemy dorzucić coś nowego, coś poprawić, doszlifować. Pracujemy w pocie czoła, by zdążyć z lipcową prezentacją na E3 – będzie grywalne demo, które sprawdzicie. Na sto procent. Zresztą potem zrobimy coś też z Assassinem w Europie, jakiś event.

N+: Nowy trailer nie dał odpowiedzi na żadne z pytań, które mieliśmy, mamy i będziemy mieć

JR: Zgadza się, sporo rzeczy na razie ukrywamy. Są ku temu powody... Ale mogliście zobaczyć w nim Damaszek i Akkę, czyli dwa pozostałe – poza Jerozolimą – miasta, w których rozgrywać się będzie akcja.

N+: Z przeróżnych przecieków i wypowiedzi można wnioskować, że cały świat Assassin's Creed to jednak wirtualna rzeczywistość, może bohater podróżuje w czasie... W każdym razie, czy kryje się tam coś więcej?

JR: Tak, jest tam coś więcej, ale naprawdę nie mogę tego komentować. Jeśli poświęcicie odpowiednio dużo czasu na analizowanie tematu, być może sami na to wpadniecie. Albo poczekajcie na grę. Mogę dodać jedynie, że jest w tym jakaś większa sprawa z naszych czasów, której korzenie sięgają właśnie czasów Altaira i trzeciej krucjaty.

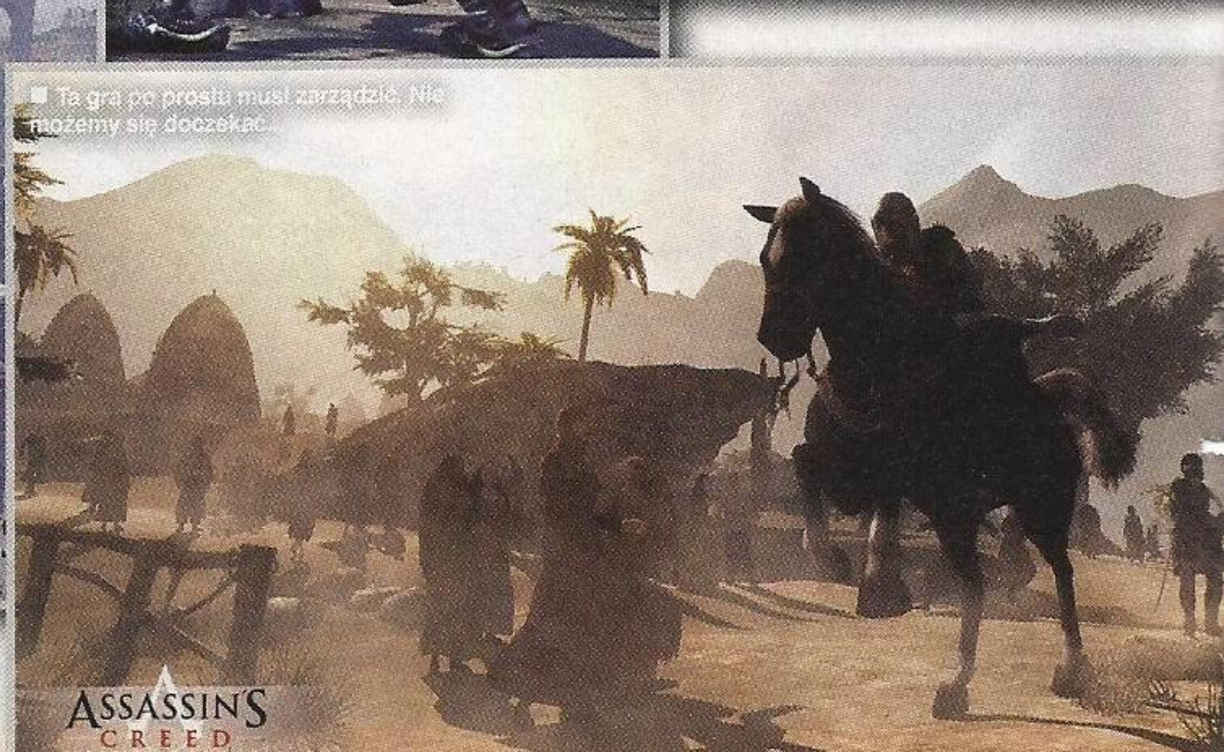
ASSASSIN'S CREED

Nastawiając się na pokaz grywalnego Assassin's Creed przeżylismy spore rozczarowanie, gdy podczas wieczornej konferencji w Luwrze na scenę wyskoczyła Jade i zapowiedziała, że pierwsze sesje z grywalnym kodem gry będą miały miejsce dopiero podczas tegorocznego E3. W zamian zaprezentowała nowy trailer gry, który w dalszym ciągu nie mówi wiele o jej mechanizmach, a to tak naprawdę nas w tej chwili interesuje, bo design, artwork, pomysł i umiejscowienie są – nie bójmy się użyć mocnego słowa – przezajebiste. Tak więc w dalszym ciągu wiemy niewiele więcej, niż przed samą imprezą. A warto przypomnieć, że grę prezentowano przecież w grywalnej formie blisko rok temu, podczas X06 w Barcelonie!

Trailer prezentuje bohatera – Altaira – w całej okazałości, jego karkołomne skoki, zdradza, iż doskonale wywija mieczem i takie tam. A jak się uzupełnia energię? Skąd bierze się bronie? Jak planuje się zabójstwo? Czy tu się z kimś rozmawia? Pytań mamy setki – czekamy na konkrety. ■■

■ Otoczony przez wrogów Altair może po skoku z wieży ziądować na przykład na wozie z sianem – niekoniecznie na twarzy.

■ Ta gra po prostu musi zarządzić. Nie możemy się doczekać.



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Choć zerwano z formą platformówki, ostatnia odsłona przygód bohatera bez stawów i przegubów (szyi, ud i piszczeli oraz przedramion i bica) była niezła. Druga część Rayman Raving Rabbits nie zerwie z konwencją poprzednika i również postara się rozbawić graczy sześćdziesięcioma mini-grami. Teraz znacznie większy nacisk położono na te, w których jednocześnie będzie mogło wystartować nawet czterech chętnych. W poprzedniej części raczej należało pilota i gruchę podawać, teraz przydadzą się pewnie i cztery takie komplety. A, no właśnie – gra ma status wyłączności na platformy Nintendo – zapowiedziano ją na Wii i DSa. Na UbiDays pokazano cztery dyscypliny: Baseball, Rodeo, Burgers i Beer. Oczywiście w każdej należało odpowiednio machać kontrolerem, żeby uzyskać odpowiedni efekt. Baseball polegał na tym, że najpierw udając ruchy rąk podczas biegu trzeba było rozpędzić królika trzymającego piłeczkę, a następnie zasymulować wymach kijem, by posłać futrzaka jak najdalej – przyznacie, że brzmi zabawnie i tak też jest w istocie. Czysta rozrywka. Tak samo, jak i każda z pozostałych. Rodeo można było sprawdzić z żywym przeciwnikiem. Króliki zasiadały na odpowiednio ruszających się mechanizmach, a na ekranie wyświetlały się komendy-ruchy, jakie trzeba było powtórzyć, by zwierz jak najdłużej się utrzymał na swoim miejscu. Założenia banalne, wykonanie też. Lepiej było z Beer – gryzoń pałaszował marchew, następnie trząsłem kontrolerami, jakbym trzymał shaker za barem i strzelałem sokiem (?) do szklanek – im lepiej ubite i wymieszane mikstury (trafniej powtarzane wymagane ruchy), tym więcej punktów. Ostania zabawka polegała na karmieniu wielkiego królika śmiecioburgerami. Przeciwnik próbował tego samego w tym samym czasie, przez co konkurencja zyskiwała na intensywności. Każdy odchodził od stoisk zadowolony i uśmiechnięty – przecież to porąbane króliki w najwyższej formie. Podobało mi się. ■■

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Kolejna gra o Drugiej Wojnie Światowej? Z taką pewną nieśmiałością kierowałem swe kroki w jej stronę, ale gdy się przemogłem – zobaczyłem coś naprawdę ciekawego. Z pewnością pamiętacie poprzednie części tej serii. Obie uderzyły na sprzęt poprzedniej generacji i odniosły spory sukces. Przede wszystkim dlatego, że nie starały się w prostej linii konkurować z Call of Duty i Medal of Honor, a wniosły do zabawy wiele nowych pomysłów i sposobów przedstawienia akcji. Najważniejszą rzeczą, która wyróżnia BiA, jest fakt dowodzenia kilkuosobowym oddziałem żołnierzy. Wiąże się to oczywiście z wydawaniem rozkazów, a wszystko po to, by nawet przy przeważającej sile wroga udało się poprowadzić zespół do zwycięstwa dzięki dobrze przemyślanej taktyce. Kluczem jest takie manewrowanie, by jedna część zespołu ostrzeliwała stanowisko wroga, a druga obeszła go z flanki lub nawet od tyłu.

Wielka trójca gier o WWII to wspomniane gry plus ta, którą z nielichą dumą prezentowało Ubi. Każda z nich ma coś wyjątkowego, najbardziej jednak odstają Bracia Broni. Najbliżej im do kultowego serialu „Kompania Braci". Efekt znacznie pogłębia fakt, że w sumie poprzednie części i ta nadchodząca stanowią kontinuum. Znów wcielimy się w Matta Bakera, który teraz, po kilku misjach wypełnionych w poprzednich częściach, jest doświadczonym dowódcą, zżytym ze swoim oddziałem. Matt pamięta kamratów, którzy polegli walcząc o szczytny cel. Pisze wiersze i prozę, a każda misja zaczyna się właśnie od jego słów – brzmi to dramatycznie i bardzo emocjonalnie (a w trakcie misji pojawiają się nawet flashbacki!). W ogóle zauważyłem, że faktycznie „chłopacy", którzy są pod naszym dowództwem, to prawie ludzie z krwi i kości. Dochodzi wśród nich czasami do sprzeczek, zachowują się bardzo naturalnie, każdy wspomina jakieś chwile sprzed wojny, mówi o rodzinie, albo narzeczonej, która czeka na jego powrót z frontu. Nabrzmiałe emocjonalnie momenty przygotowała dla nas ekipa z Gearbox, kiedy to okazuje się, że bliscy któregoś z braci odbiorą trumnę i kondolencje z rąk wysokich urzędników państwowych. Cóż, nie ma się co oszukiwać – wojna jest zła, ponieważ wywołuje właśnie takie dramaty.

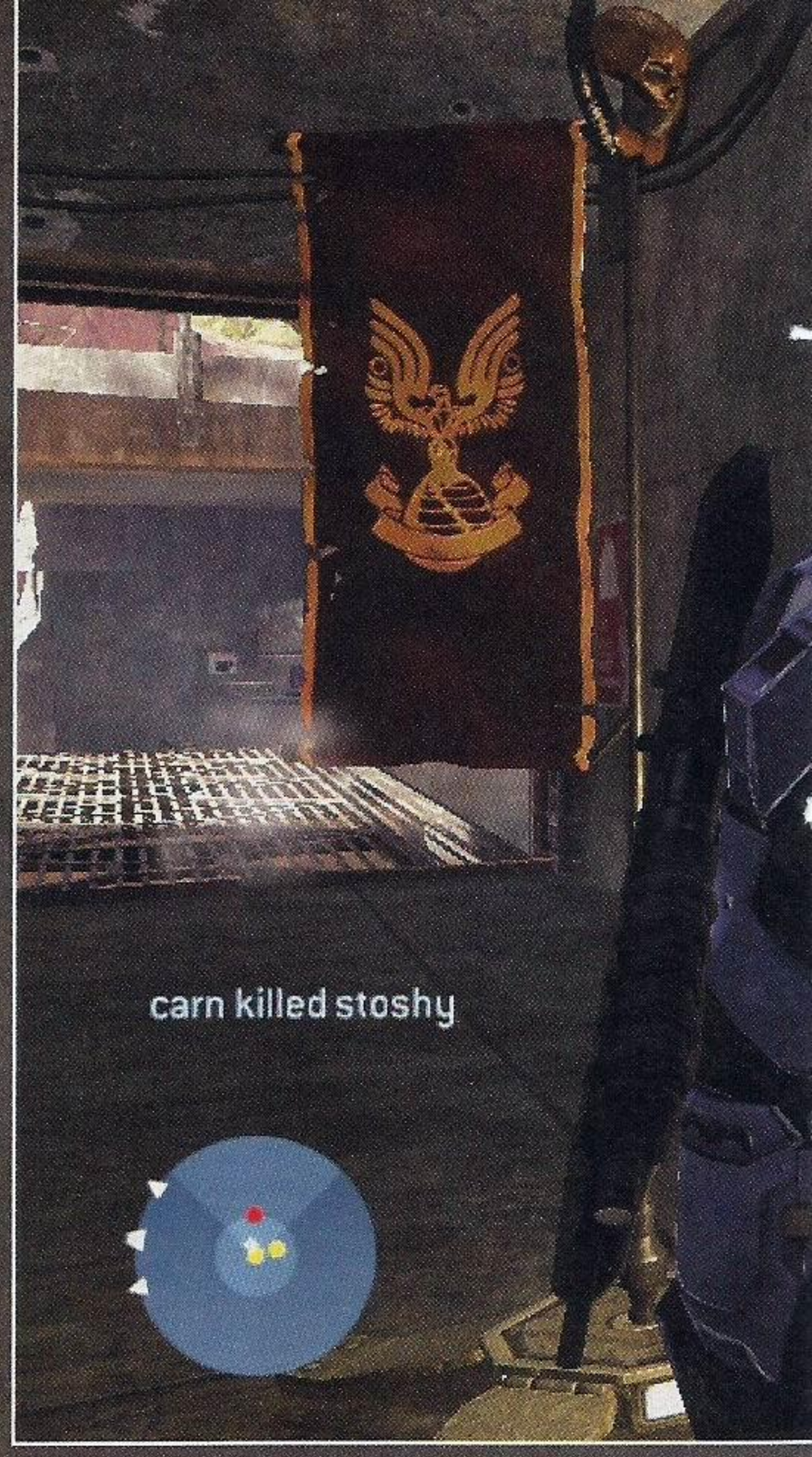
Brothers in Arms pracuje na silniku Unreal Engine 3, a co za tym idzie – powinna wyglądać jak Gears of War. Czy jeszcze nie wygląda? A może gra na silniku grze na silniku nierówna? Jakby nie patrzeć, BiA ma swoje momenty – szczególnie podobała mi się bardzo duża interakcja z otoczeniem. Pył unoszący się nad polem bitwy, dym wylatujący z lufy po wystrzale, albo rozlatujący się pod ostrzałem płot, to tylko niektóre elementy strony technicznej, które trzeba zobaczyć w ruchu na własne oczy. Właśnie – bo w sumie właśnie zniszczalne otoczenie dość mocno wpływa na obraz zabawy. Nierozważni Krauts (tak mówili Alianci na Niemców) czasem chowają się za płotem, albo w drewnianej szopie. Wystarczy wtedy posłać serię z odpowiedniego karabinu, by zrobić porządek, że tak to ujmę. Jednak największym szokiem była dla mnie możliwość przeskakiwania przez murek czy płotek (wystarczyło podejść i wcisnąć przycisk, a wojak w trzech ruchach przesadzał przeszkodę). Mało tego – gdy chowając się za murem wydałem rozkaz zuchom z bazooką (fire team), by przebiegli kilkadziesiąt metrów, schowali się za murkiem i ostrzelali wieżę kościoła, na której faszyści usadowili się z CKMem, byłem świadkiem prawdziwego powiewu nowej generacji. Otóż ludki nie dość, że nie dreptały wolno i leniwie omijając każdy murek czy krawężnik, tylko przesadzając na kilka sposobów płoty i murki (!) zaczęły pędzić na łeb, na szyję (!!), pochylając się i szukając naturalnych osłon (!!!). Opadła mi koparka.

Akcja gry dzieje się podczas operacji Market Garden. W pewnym momencie Alianci zrzucili na teren opanowany przez Trzecią Rzeszę największą w historii liczbę spadochroniarzy. Działania miały trwać jakieś dwa dni, na tyle też każdy dostał jedzenia i amunicji. Nikt jednak nie spodziewał się, że coś może nie pójść. I nie poszło. Wszystko przedłużyło się czterokrotnie, Naziści odparli atak i zepchnęli m.in. oddział Bakera do rozpaczliwej defensywy. Właśnie te dramatyczne wydarzenia będziemy mogli prześledzić w pełnej wersji Hell's Highway. Termin wydania gry to listopad, a ukaże się na oba next-geny. Autorzy zastrzegają jednak, że są gotowi przedłużyć pracę, w razie gdyby nie byli zadowoleni z efektów, jakie do tej pory uzyskają. Na razie siedzą też cicho o multiplayerze.

Prezentację prowadzili przemiły szef Gearbox, Randy Pitchford wraz z emerytowanym pułkownikiem Johnem Antalem, który brał udział w konfliktach zbrojnych i jest konsultantem w Gearbox. Gra zapowiada się znakomicie i wygląda świetnie – oprócz rozwalającego się otoczenia, wybuchów i animacji postaci, fajnie wyszły też filtry, gdy oberwiemy, albo jesteśmy wystawieni na niebezpieczeństwo. Nie wiedziałem też, że ten silnik jest w stanie przeliczyć tak świetnie reagujące na kule otoczenie. Nie ma co – to kolejny pretendent do najlepszej gry w tym roku traktującej o IIWŚ, po nowym MoH i Hour i Victory... ■■

■ Tu można rozwalić niemal wszystko. Biblioteka po wymianie ognia wygląda jak jedna wielka ruina.

HALO 3 MP BETA



Nie można zapomnieć, że Halo 3 zagościło u nas tylko pod postacią Bety i to w konkretnym celu – głównie chodziło o sprawdzenie kodu sieciowego. A ten spisuje się doskonale. Ja wiem, że to jakby niemożliwe. Najwięksi zapaleńcy czują lagi, gdy pad jest bezprzewodowy, a konsole połączone są kablem Link. Szczególnie uciążliwe jest to w przypadku obsługi karabinu snajperskiego – celny strzał w głowę musi siedzieć i tyle. I z tego, co udało mi się zauważyć – siedzi. Gdy przypomnę sobie tą kwestię w GoW, to pusty śmiech mnie ogarnia – słowo daję, ale gdyby panowie z Bungie uczyli się grafiki od ekipy Epic, w zamian za lekcje sieciowe, X360 dostałby dwie idealne strzelaniny do grania przez Internet. A tak – jedna wygląda, a druga działa. Może GoW 2, albo Halo 4... A może już wrześniowa, pełna wersja Halo 3? Mało kto w to wierzy, szczególnie po średnio ładnej Forzy. Właśnie – do premiery pozostało jakieś trzy miesiące – halo!

[HALO 3 BETA TEST]

ZBĘDNYMI WYDAJĄ SIĘ SŁOWA O WZNIOSŁOŚCI CHWILI, JAKA MIAŁA MIEJSCE W POŁOWIE MAJA – ZASŁUŻONY DEVELOPER BUNGIE POSTANOWIŁ DAĆ MILIONOM FANÓW PRZEDSMAK JEDNEJ Z NAJBARDZIEJ OCZEKIWANYCH GIER W HISTORII

Dzień dni nadszedł 16 maja, kiedy to wszyscy chętni i zaopatrzeni w grę Crackdown mogli z jej poziomu ściągnąć sobie na dysk konsoli upragnione demo, by do 6 czerwca móc śmigać na serwerach XBL w Halo 3. Zgodnie z oczekiwaniami, pierwsi chętni napotkali na małe problemy z prędkością ściągania – sytuacja analogiczna (żeby nie powiedzieć analna, hehe) do tej ze zwiastunem nowego GTA. Ja swój kod dostałem jednak tydzień przed tym wydarzeniem, by móc na spokojnie i w bardzo ograniczonym gronie sprawdzić, czy Bungie dostarcza.

W dniu wklepania przeze mnie kodu i pierwszych meczy na świecie grało raptem dwa tysiące ludzi, pod koniec testów populacja ta powiększyła się kilkudziesięciokrotnie. Niech świadczy to o rozmachu i gigantycznej bazie fanów, którzy gotowi byli kupić niewybitnego (choć i tak całkiem niezłego) Crackdowna tylko po to, by pobawić się przez te trzy tygodnie. A później sprzedać płytkę za bezcen na jakiejś aukcji internetowej...

TYLKO JEDEN TAKI KTOŚ

Po włączeniu gry moim oczom ukazało się najpierw kilka napisów towarzyszących wgrywaniu – całkiem śmiesznym okazał się ten, który jakoby skierowany był do graczy, a który „pozdrawiał" ich od developera (Love, Bungie). Następnie krótkie wprowadzenie do tematu – podziękowania za ściągnięcie, życzenia miłej zabawy i gwarancja, że jest to tylko namiastka tego, co czeka w pełnej wersji. Wiadomo czemu – jedyne, czego posmakować było można, to multiplayer na trzech mapach.

Na początku wlazłem do opcji – stworzyłem tym samym niepowtarzalną zbroję dla mojego Master Chiefa oraz emblemat. Wzorów i kolorów jest znacznie więcej, niż w drugiej części, fajne rzeczy można stworzyć przy odrobinie samozaparcia i zmysłu twórczego. Dodatkowo można (a nawet trzeba) nadać żołnierzowi trójsymbolowy identyfikator – musi to być literka i cyfra lub litera i dwie cyfry. Tym samym na mapie cały czas widzimy położenie każdego z członków zabawy i identyfikujemy ich właśnie za pomocą tego symbolu. Bardzo dobre rozwiązanie, tylko trzeba się nauczyć, kto jest kto. Ale zgrany zespół składający się z 4-6 zawodników może łatwo się namierzać i tym samym pomagać sobie.

Gdy już skończyłem z wyglądem, wziąłem się za to, by MC śmigał po mapie odpowiednio do poczynań moich palców na padzie. A prościej mówiąc – sprawdziłem, jakie opcje oddano do wyboru gracza pod kątem sterowania. Tak więc osobno można ustawić czułość gałek (skala od 1 do 10 – prosi ustawiają tutaj 4), inwersję każdej z nich, inwersję przy sterowaniu pojazdami, no i obłożenie funkcji. Dla przykładu podam, że jest coś takiego jak schemat Boxer, który ułatwia ataki kolbą wrzucając je pod lewy spust, a przycisk B mapuje granatem. Takich rozwiązań jest masa i z pewnością każdy znajdzie coś dla siebie. Ja preferuję zabawę z domyślnym obłożeniem.

W tym miejscu warto jeszcze napisać o rangach, jakie dostajemy za postępy na polu walki. Kto czytał lub oglądał (a może nawet i grał) Kod Da Vinci ten wie, że symbolem męskości jest stosowany w wojsku „dzióbek" – im ich więcej, tym wyższy stopień. Nazwy tychże stopni zaczerpnięto z armii, więc skacząc po sierżantach, majorach i innych gościach można zostać odznaczonym coraz wyższym (dłuższym?) i bardziej elitarnym tym, no, odznaczeniem, hehe.

TRYBY HALO

Jedyną formą zabawy dostępną podczas testów, był Matchmaking. Zanim system wyszuka graczy, określić można jaka forma

zabawy nas interesuje: drużynowa „socjalne" i drużynowa rankingowa (w obu przypadkach do wyboru zostają cztery tryby). W zależności od potrzeby i ilości przyjaciół można bawić się w pojedynkę lub śmigać z kolegami. Pierwszym, na co każdy się zapewne szarpnie, będzie zagranie jakiegoś FFA – free for all – każdy na każdego. Jednak po chwili okazuje się, że największą frajdę sprawia zabawa z kolegami, a nawet przypadkowymi (najczęściej) hamburgerożercami. Tak się składa, że to właśnie Team Slayer jest najpopularniejszą formą strzelania do siebie nawzajem w Halo 3.

Nie zabrakło oczywiście trybów wymyślnych, polegających znacznie bardziej na zgraniu drużyny, niż Team Slayer. Mowa o zabawach z flagami, czaszką, czy terytorium. Wariacji na te tematy jest istne zatrzęsienie i na pewno długo nikt nie będzie narzekał na monotonię. Przykładowo grać można tak: jedna flaga trzepocze na głównym wzniesieniu mapy, dwie drużyny ruszają ze swoich baz jednocześnie i muszą donieść badyl ze szmatą do siebie. Po upuszczeniu chorągiewka przez chwile leży spokojnie, a później wraca na swoje miejsce. Kluczem do sukcesu jest oczywiście lawirowanie ścieżkami, osłanianie biegnącego ze skarbem i osłona bazy, co można osiągnąć tylko przy dobrze zgranej ekipie. A na przykład z czachą też jest bardzo ciekawie – szczególnie, gdy ta trzymana w rękach zabija jednym ciosem – trzeba nieść ją przez określony czas, by zwyciężyć. Nowością jest tryb VIP, podobny nieco do starego Juggernauta. Losowo jeden z graczy jest VIPem, jego drużyna stara się go obronić (mimo, że on sam zadaje podwójne obrażenia i ma 200% zbroi), a przeciwna ekipa staje na rzęsach, by gościa upupić, że tak powiem. Pamiętajmy przede wszystkim o jednym – przy tworzeniu wszystkich tych zasad czynny udział brali gracze z całego świata, czołówka Halo. Niektóre powstały przez wcielenie do gry pomysłów samych fanów – kto grał w drugą część Halo ten na pewno kojarzy takie cuda-wianki, jak SWAT albo Zombie. Ogromna możliwość kustomizacji każdej z zasad (jeden strzał zabija, brak radaru itp.) dały pole do popisu wszystkim, którzy tylko chcieli się bawić w tworzenie nowych trybów. Dzięki temu Halo 3 z pewnością zarządzi na tym polu wśród strzelanin. Beta dała mi przedsmak tego. Dorzućmy do tego śmiało granie tylko z jednym rodzajem broni (np. snajperką lub wyrzutnią rakiet).

Podsumowując ten akapit – strzelałem nie tylko po to, by zdobywać punkty, ale i zdobywałem punkty niekoniecznie strzelając, hehe.

LIBERUM VETO MAPO!

Gra losowała jedną z trzech map – wielgachną Valhallę, śnieżne Snowbound lub militarne High Grounds. Każda inna, ze swoim klimatem i masą zakamarków oraz sposobów na zwycięstwo. Wiadomo, że najlepiej wielkie walki drużynowe zalatujące taktycznym podejściem wychodzą na tych większych terenach,

[GRA CHODZI BARDZO PŁYNNIE, A SILNIK FIZYCZNY SPRAWNIE PRZELICZA WSZYSTKIE EKSPLOZJE I ZACHOWANIE SIĘ CIAŁ]

Widoczna wyrzutnia, jak zawsze z resztą, mieści dwie rakiety, które wystrzeliwuje z opóźnieniem, któremu bliżej do tego z pierwszej części. Brakuje, niestety, motywu ze zmianą trajektorii lotu pocisku podczas stuna postaci po upadku z wysokości.

ale na mniejszych mapach zgrana drużyna może zrobić znacznie większe kuku niedoświadczonym gościom.

W lobby podczas odliczania można zawetować wybór systemu poprzez wciśnięcie X – gdy zrobi to więcej, niż połowa zebranych, gra jeszcze raz wybiera albo mapę, albo tryb. Myślę, że na pewno Bungie śledziło osobno, jak często co było wetowane i tym samym zastanowi się, dlaczego była to Valhalla, hehe. A na serio z tego, co udało mi się zaobserwować, w sumie zależało od ludzi, z którymi się grało, czy dana propozycja zostanie odrzucona większością głosów, czy nie.

Valhalla – swoim rozmachem przypomina największe mapy z serii – większy jest chyba tylko Sidewinder (H1) i Collossus (H2). A może nie – bez dokładnego metrażu podanego przez producenta trudno ocenić. Tak czy siak jest to kawał mapy, a przebiegnięcie jej całej zajmuje dobre trzy minuty. O, może właśnie to daje w miarę wyraźny obraz tego, jaką powierzchnię ma ta dolina otoczona górami, z wodospadem i wartkim strumieniem przecinającym całość. Zaczynając zabawę w jednej z baz (są dwie) po prawej i po lewej stronie można się wbić w kilka zakamarków (z jednej strony to wrak transportowca, z drugiej plac z anteną nadawczą). Łatwo można znaleźć dobrą miejscówkę do usadowienia się z karabinem snajperskim i sadzić headshoty. Valhalla jest też pierwszą mapą, którą zobaczyłem na własne oczy. Pierwsze, co przyszło mi na myśl po jej ujrzeniu, to najstarszy zawód świata ubrany w wulgarne słowo. Myślałem,

Needler jest bardzo ciekawą bronią – ogólnie uchodzi za swoistą maskotkę serii w dziale arsenał. Niemal bezużyteczny w pierwszej części, w drugiej stał się bronią, którą można było nosić podwójnie – czyli dwie iglarki. Teraz znów trzyma się go jak w jedynce, a jego siła przeszła sporą zmianę – działa jakby losowo, ale ogólnie daje się nim zawalczyć.

że coś może jest ze mną nie tak, ale okazało się, ze nie tylko ja właśnie tego wieczora zaczynałem swą przygodę z Halo 3 i w słuchawce usłyszałem głosy zachwytów współgrających. Gdy rozległy się pierwsze strzały nie mogłem uwierzyć własnym uszom – efekt echo rozwalił mnie doszczętnie. Przypomniałem sobie od razu najlepsze filmy wojenne, gdzie niskie pomruki wystrzałów niosące się echem po okolicy jeżyły mi skórę na karku. Nie rozpisując się póki co o grafice, skrobnę, że woda wprawiła mnie w osłupienie – jest piękna, faluje, reaguje na naboje.

Snowbound nie robi takiego wrażenie od startu z pewnością dlatego, że podłoże jest białe i w sumie jest nim śnieg. Nie ma też szału związanego z jego reakcjami na kroki gracza, albo wybuchy granatów. Ślady widać, owszem, ale już wybuchy nie żłobią w puchu żadnych wzorków. Za to architektonicznie mapa ta jest bardzo wymagająca – w sumie to otwarty teren z kilkoma tunelami i małymi bunkrami. Trudno poruszać się po odsłoniętej przestrzeni, szczególnie, gdy jakiś fajans właśnie wsiadł do Ghosta i pruje ile wlezie do wszystkiego, co się rusza. Wybiegnięcie poza teren zabawy kończy się śmiercionośną serią wystrzeloną z działek ochronnych. Generalnie moim zdaniem najmniej ciekawa mapa.

Najciekawszą propozycją wydaje się High Grounds. Wielkością przypominająca trochę Zanzibar, kolorystyką nieśmiertelnego Battle/Beaver Creeka. Można śmiało powiedzieć, że jest ona dłuższa, niż szersza i zaczyna się na brzegu jakiegoś akwenu. Kierując swój wzrok na przeciwległy jej koniec i biegnąc w tymże kierunku dociera się do wyraźnie podniszczonej atakami bazy. Charakterystycznym miejscem jest jej brama – na szczycie stoi działko, po lewej stronie bunkier prowadzący do wnętrza kompleksu budynków, po prawej wyrwa i kolejny przesmyk. Ogólnie nie da się ukryć, że jest to typowa mapka do grania w zdobywanie terenu – doskonale się sprawdza. W samej bazie stoi wielka wyrzutnia (nieczynna, niestety), jest kilka pasaży i miejsc, gdzie można się wbić i przeczekać trudny okres natarcia nieprzyjaciela siejąc granatami. Na HG gra się doskonale – główna droga z dołu do góry (z tej plaży do bazy) często wyścielona jest ciałami poległych i plamami krwi. Haczyk polega na tym, żeby ktoś dobry chapnął snajpę i oczyścił bramę z natrętów, a reszta śmigała bocznymi przejściami, by przeprowadzić drużynowy szturm. Taka akcja zakończona sukcesem pompuje masę adrenaliny.

BEZ ŻADNYCH BRONI

Wielkie, gigantyczne, przeolbrzymie – takie obawy towarzyszyły wszystkim graczom w związku z arsenałem dostarczonym przez Bungie. Obawy zasadne – największą zaletą pierwszej części Halo były właśnie idealnie przygotowane algorytmy liczące tory pocisków i ogólnie zachowanie broni. Druga część nie zdobyła uznania wśród najlepszych właśnie dlatego, że jej bronie były – lekko mówiąc – pokpione. Snajperką zaliczało się headshoty mimo, że strzelić można było z pół metra obok głowy, podstawowy karabin miał spory rozrzut, kultowy pistolet z pierwszej części stracił na sile. Największe przegięcia to jednak przesadzone auto-celowanie, nieszczęsny miecz i ataki kolbą, które wręcz przyciągały z daleka.

Trzecia część mówi donośne „czeeeść!" większości z tych nieporozumień. Każdy, kto choć raz grał w Halo z pewnością kojarzy Plasma Pistol zwany również „mydłem", „spawarką" lub „glutownicą"; doładowane trafienie zielonym blobem ściągało całą osłonę z postaci, potem jeden strzał w głowę oznaczał śmierć. Druga część sprawiła, że bieganie z PP należało do oznak lamerstwa do potęgi, ponieważ glut zbyt mocno namierzał się sam. Teraz można o tym zapomnieć, a PP stracił wiele na swej sile względem żywych przeciwników. Dodano mu za to właściwości niszczące pojazdy. Coś za coś.

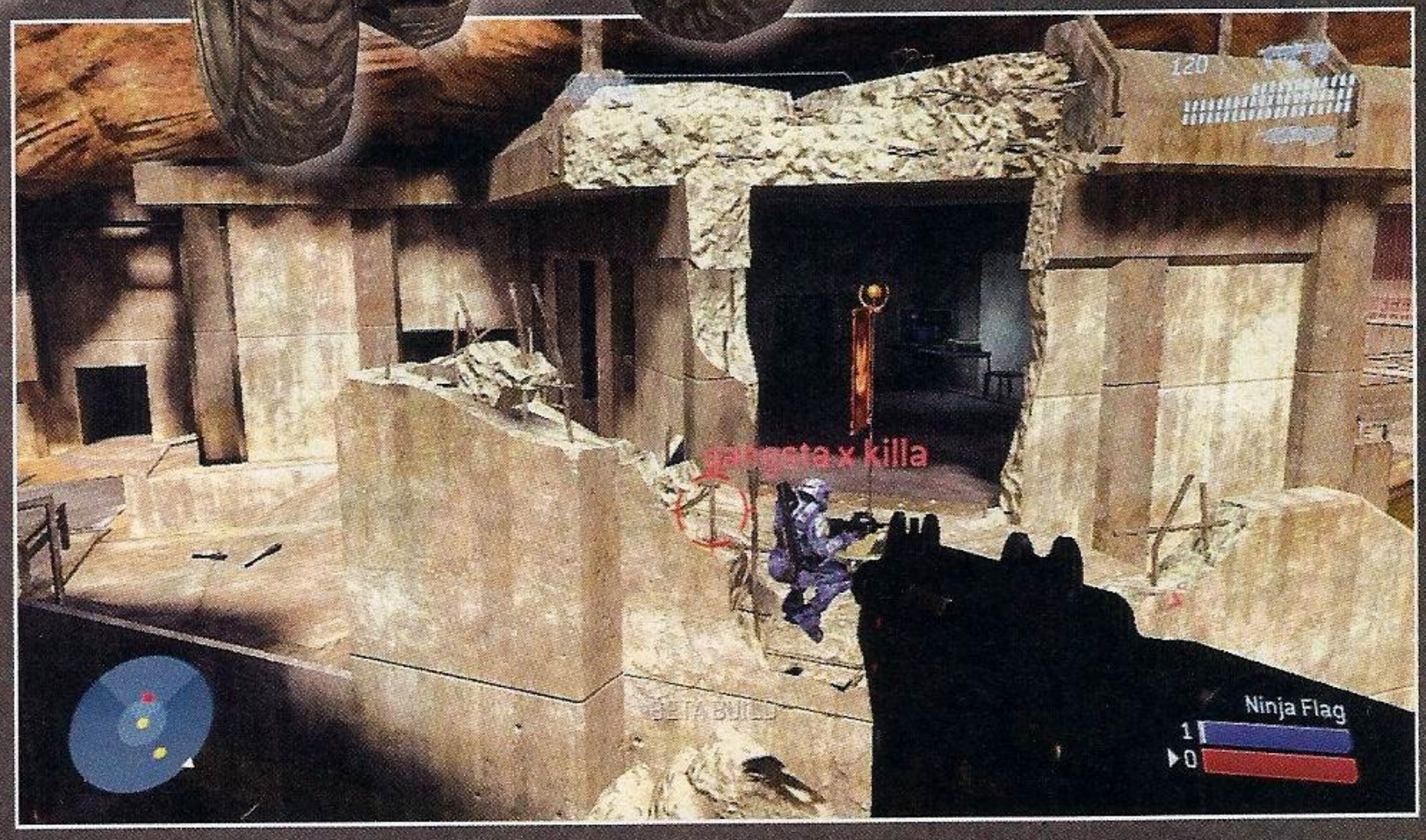
I podobnie jest z większością broni. Podstawową, z którą zaczyna się każdy standardowy mecz, jest Assault Rifle. Wygląda przypomina kultowy karabin z pierwszej części, ma jednak o połowę mniejszy magazynek (32 naboje) i jest znacznie bardziej efektywny na średni i bliski dystans. Nie zrezygnowano z żadnej z dotychczasowych broni – powraca zabójczy (bardziej „jedynkowy") shotgun, wspominana snajeprka (przybliżenie x5 i x10), wyrzutnia rakiet (również bliżej jej do pierwszej części). Jest też Battle Rifle i SMG – obie to wizytówki drugiego Halo. Część broni można używać w tzw. dual-wieldingu, czyli strzelając z dwóch na raz. Ogólna zasada jednak się nie zmieniła – na raz można mieć dwie fuzje, z czego nieużywana teraz efektownie eksponowana jest na plecach, a te mniejsze z nich na udzie z boku. Z nowych narzędzi przywitajmy laser – gabarytowo przypominający wyrzutnię

[Z NOWYCH NARZĘDZI JEST LASER – PRZYPOMINAJĄCY WYRZUTNIĘ RAKIET, ALE DZIAŁAJĄCY TROCHĘ JAK RAILGUN Z QUAKE]

HUD jest bardzo przejrzysty (dosłownie też) – pasek u góry to zbroja, która sama się uzupełnia, gdy schowamy się przed ogniem. Ilość naboi, granatów, wybrany gadżet i radar, który działa lepiej, niż w drugiej części. Wszystko na swoim miejscu.

HALO 3 MP BETA

Bardzo fajnym patentem, który spodziewam się, że będzie podpatrywany i wykorzystywany przez innych, jest dzielenie się filmami z gry. Odbywa się to na ciekawych zasadach. Otóż każdy mecz można sobie zachować na dysku czy serwerze i później podzielić się nim kolegą lub samemu oglądać w kółko jakieś mega efektowne akcje, albo sromotne porażki. Jak się zapewne domyślacie – filmy w HD zajmowałyby mnóstwo miejsca, a i ich nagranie to jest nie w kij dmuchał zadanie dla procesorów konsoli i pamięci. Rozwiązanie jest tak bardzo sprytne, że nawet nie mogę sobie wyobrazić lepszego. Otóż mecz zapisuje się jako skrypt akcji podejmowanych przez każdego na polu walki i następnie jest wrzucany do silnika gry i odgrywany. Brzmi to durnie, ale tak to właśnie działa. Średniej długości mecze trwają jakieś 7-10 minut, a zajmują z 4-5 MB. Ściągnięcie tego na dysk nie zabiera dłużej, jak minutę i faktycznie umożliwia sprawdzenie wszystkiego, co się stało podczas meczów. Potencjał dla ludzi robiących różne montaże – ogromny!



NIE ROZPISUJĄC SIĘ ZA DUŻO O GRAFICE SKROBNĘ, ŻE WODA WPRAWIŁA MNIE W OSŁUPIENIE – FALUJE, REAGUJE NA POCISKI

rakiet, ale działający trochę jak Railgun z Quake. Doskonale sprawuje się przeciwko pojazdom, potrzebuje chwilę, by się naładować, ma wielką siłę rażenia, ale łatwo namierzyć strzelającego, gdyż wypuszcza czerwony promień. Doszedł też Brute Spiker – taki szybkostrzelny, mały w sumie karabinek strzelający igłami. Atak dwoma na raz, na średnim lub bliskim dystansie, to prawdziwy gwałt, masakra.

Nie wiem, czy pamiętacie, ale zrezygnowano też z przeładowania pod X. Teraz magazynki zmieniamy przyciskami grzbietowymi – gdy trzymamy dwie bronie na raz, można je ładować niezależnie. Pod X natomiast wrzucono całkowitą nowość – gadżety. Zbieramy je z różnych miejsc na mapie i używamy zgodnie z przeznaczeniem.

Moim ulubionym jest Bubble Shield – tarcza energetyczna, która nie przepuszcza przez swą przejrzystą, załamującą światło ściankę, żadnego ognia. Stojąc w jej centrum (jej średnica to jakieś 3 metry) można przeczekać największe zadymy, schować się z czaszką itp. Trzeba uważać, żeby ktoś nie podbiegł i nie wrzucił do niej kartofla (granat w slangu).

Inne gadżety, których można użyć, to przenośna wyrzutnia grawitacyjna, mina przeciwpiechotna (położenie jej przy jakimś teleporcie to spore świństwo) i swoista sferyczna zawiesina, która wysysa pancerz. Używanie tych bajerów z głową nie tylko daje masę satysfakcji, ale i wyraźną przewagę taktyczną. Kolejny plus dla producentów.

Koniecznie też musicie zapamiętać swoje miny (lustro może się przydać), gdy po raz pierwszy staniecie przy działku stacjonarnym i pojawi się opcja wyrwania go (!) i spaceru z czymś takim po pachą (!!). Kamera wyskakuje wtedy z głowy Master Chiefa i lokuje się za jego plecami, on sam porusza się lekko ociężale, lecz krzyknięcie wtedy „This is Raven's territory!" nabiera nowego sensu.

TAK NIEWIELE MIEJCA...

By opisać Wam wszystko, co spotkać można na każdej mapie, potrzebowałbym z dwadzieścia stron. Nie mam tyle, ale i tak mam nadzieję, że podzieliłem się już prawie wszystkimi najważniejszymi informacjami. Koniecznie musicie wiedzieć o nowym pojeździe – quadzie o dźwięcznej nazwie Mogoose. Jest to świetny środek transportu dla jednego lub dwóch gości. Kierowca skupia się w całości na prowadzeniu, pasażer może korzystać z wyposażenia, jakie ma przy sobie (nie licząc wielkich działek, naturalnie). Czyli np. może strzelać ze snajperki i szybko zmieniać swoje położenie, może podkładać miny, może dobijać potrąconych gości. Albo najlepsze – może po prostu trzymać czaszkę lub flagę. Zabawa z tym ATV daje wiele frajdy.

Jak prezentuje się Halo 3 Beta od strony technicznej pozostaje jedną z nierozstrzygniętych kwestii. Gusta gustami, obiektywność nie istnieje itd., ale trzeba wiedzieć, że skoro multiplayer beta wygląda tak, jak wygląda, to ja jestem całkowicie spokojny o przyszłość. Jasne, ze ktoś może zarzucić, że to tylko H2 w wyższej rozdzielczości i z bajerami. Ale to nieprawda. Przede wszystkim gra chodzi bardzo płynnie, a silnik fizyczny sprawnie przelicza wszystkie eksplozje, zachowanie się ciał, a nawet to, że pływają one w wodzie. Niektóre tekstury zrywają kask nawet Master Chiefowi, jak choćby lodowa ściana na Snowbound. Smaczków jest cała masa – dym z lufy, liście lecące z drzew, trawa, falująca woda, czy doskonale animowana broń (zamek przy Assault Rifle – poezja). Jeszcze wyżej oceniłbym jednak dźwięk – wspomniane echo robi świetne wrażenie, ale motyw, gdy postać znajduje się pod wodą, to prawdziwy majstersztyk.

Jestem pewien, że Halo 3 będzie hitem na miarę pierwszej części (kwestia dopracowania), a komercyjnie przebije dwójkę lekko. Reprezentuje sobą ten zanikający gatunek gier, które wchodzą do głowy sięgając bardzo głęboko i trzymając jak diabli. Przy wyrównanym składzie drużynowy Deathmatch toczy się „punkt za punkt" – odpowiednie obstawiania najlepszego ekwipunku znów okaże się remedium na każdą „ura-bura" drużynę.

Nie mogę wysiedzieć spokojnie na myśl o chwili, gdy pełna wersja z wypasionym trybem kooperacji trafi do mnie do domu. Bungie nie popełni tego błędu, co przy drugiej części. Celem jest oczywiście zjednanie sobie zagorzałych fanów (fanatyków?) „jedynki" i mas śmigających w „dwójkę". Oby kampania starczyła na długo, bo o multi jestem tak spokojny, że owce jak idą spać, to mnie liczą. [qsh] ■■

OKIEM PROSA: Z punktu widzenia profesjonalnego gracza, Halo 3 w każdym aspekcie jest sporo lepsze od drugiej części serii. Zmniejszono autocelowanie. Najbardziej użyteczne bronie to snajperka, battle rifle, carbine, rakieta i spartan laser. Dual wielding jest znów przegięty, podobnie jak warthog. Zdecydowanie poprawiono system respawnów. Halo 3 z pewnością będzie grą Major League Gaming (największa konsolowa profesjonalna liga na świecie). Dzięki daleko posuniętej edycji wszelkich opcji, gra da możliwości stworzenia bardzo dobrze zbalansowanych trybów. Niestety, sporo brakuje do niemal doskonałej części pierwszej, ale widać znaczną poprawę względem „dwójki". [yoyo – czwarte miejsce na ostatnim turnieju Halo 1 w Bydgoszczy] ■■

INFO
DEVELOPER: NINJA THEORY
WYDAWCA: SONY
TERMIN: JESIEŃ
PLATFORMA: PLAYSTATION 3

HEAVENLY SWORD™

JEŻELI ODERWALIŚCIE JUŻ WZROK OD TEGO APETYCZNEGO WIDOKU POWYŻEJ, TO WIEDZCIE, ŻE GRYWALNE DEMO PRZYGÓD PIĘKNEJ NARIKO NAROBIŁO NAM NIEZŁEGO APETYTU. SZKODA TYLKO, ŻE NIE DA SIĘ GO SZYBKO ZASPOKOIĆ...

Tym bardziej, że demko było dość krótkie i nie miałem w nim szansy sprawdzić, jak Nariko radzi sobie w pojedynkę z całymi armiami, które wyrzynać ma w pełnej wersji gry. Szkoda. Ciężko powiedzieć, jakie są powody ukrywania informacji o nadchodzących wielkich tytułach na PS3. Czy Sony naprawdę nie ma nic do pokazania, jak głoszą wszelkiej maści przeciwnicy japońskiego giganta, czy może warto jednak mu zaufać i poczekać jeszcze trochę? Po przetestowaniu dema skłaniam się ku drugiej opcji, ale jeszcze nie mogę z całą pewnością powiedzieć, że HS będzie must-havem. Bardzo bowiem chciałbym najpierw zobaczyć te dwa do trzech tysięcy wojowników jednocześnie przewalających się przez ekran, o których wspomniał w udzielonym nam wywiadzie Tameem Antoniades, jeden z założycieli Ninja Theory. Nie mniej chciałbym sprawdzić, jak w bitwach sprawdzi się system walki, bo na razie wiadomo tylko tyle, że bohaterka będzie używać tych samych ciosów i technik, co podczas pojedynków z mniejszymi grupkami przeciwników. Antoniades wyjaśnia: ***„Zaprojektowaliśmy system tak, że im więcej żołnierzy stanie naprzeciwko Nariko, tym szybciej napełnisz moc miecza, co pozwoli ci na użycie specjałów wymiatających całe grupki wrogów."*** Na temat ładowania się miecza szerzej piszę w ramce (Boleśnie i widowiskowo). Prawdopodobnie jednak samo korzystanie z ataków specjalnych nie wystarczyłoby na tysiące klonów dość inteligentnych i wytrzymałych żołnierzy, jacy pojawiali się w demie. Nawet z Niebiańskim Mieczem Nariko nie miałaby z nimi szans, więc pewnie w przypadku wielkich armii będą oni głupsi i zdecydowanie słabsi. Może wreszcie wtedy skuteczne okażą się dwa spore ostrza zawieszone na łańcuchach (jedna z form magicznej broni – patrz ramka Niebiański miecz). Normalnie korzysta się z nich głównie przy okazji ataków na dystans, a skoro dodatkowo bohaterka trafia wszystkich znajdujących się dookoła niej, dosko-

nale nadają się do rażenia sporych grup żołnierzy. Nariko jednak nie uderza nimi na tyle mocno, by zabić. Raczej na chwilę wytrąca z równowagi zyskując czas na atak bardziej niebezpieczną formą miecza. Jeśli jednak armie będą pełne mało wytrzymałych przeciwników, to kto wie – może łańcuchy wystarczą, by zrobić totalną rzeźnię.

NA WŁASNE OCZY

O zderzeniach z wielką armią mogę jednak tylko gdybać, więc skupię się na tym, co widziałem na własne oczy. Korzystanie z jednej tylko formy miecza jest bezsensowne, bo przeciwnicy szybko uczą się uników. Żołnierze armii króla Bohana na kolejną moją próbę ataku ostrzami na łańcuchach reagowali szybkim rzutem na ziemię i turlali się na bezpieczną odległość. To rokuje nadzieje, że HS nie będzie prostackim slasherem z głupimi przeciwnikami, chociaż pozbawienie ich życia nie stanowiło też wielkiego wyzwania. To nie jest okrutnie wymagający tytuł pokroju Ninja Gaiden, można sobie pozwolić na mnóstwo błędów podczas walki, podobnie jak w innym hicie ze stajni Sony – God of War. Przeciwnicy starali się nie rzucać zbyt odważnie na Nariko, raczej trzymali dystans, próbowali zajść ją od tyłu, czasem przez chwilę ładowali atak i walili tak mocno, że automatyczny blok pękał i dziewczyna wystawiona była przez chwilę na ciosy. Momentami jednak za długo zwlekali z atakiem, a zauważyłem, że

„ZAPROJEKTOWALIŚMY SYSTEM TAK, ŻE IM WIĘCEJ ŻOŁNIERZY STANIE NAPRZECIWKO NARIKO, TYM SZYBCIEJ NAPEŁNISZ MOC MIECZA, CO POZWOLI CI NA UŻYCIE SPECJAŁÓW WYMIATAJĄCYCH CAŁE GRUPKI WROGÓW” – TAMEEM ANTONIADES

bez powodu dali się wciągnąć w głupią grę – kiedy zacząłem się w kółko turlać, tak dla zabawy, oni poszli w moje ślady.

CZUJNYM TRZEBA BYĆ

Bardzo pozytywnie zareagowałem na kilka rodzajów przeciwników pojawiających się w naszym krótkim demku. Po zgarniających okrutne baty leszczach nie znających słowa „zbroja” pojawili się koleżkowie z tarczami i okryciami głowy. Blokowali sporo ciosów i dopiero pod mocną serią łamali się jak zapałki. Trafił się też jeden twardziel zabierający dwoma uderzeniami około dziewięćdziesięciu procent energii. Na niego najlepiej zadziałało mocne uderzenie mieczem od dołu – wystarczyło, żeby pozbawić go równowagi i za moment życia. W skrócie, na różnych przeciwników musiałem dobrać odpowiednią taktykę i broń, co bardzo mnie ucieszyło. Czasem zdarzało się, że nieoczekiwanie żołnierze konkretnie się bronili, atakując tak sprawnie, że bez błyskawicznej zmiany taktyki walki nie dałoby się przeżyć. Zdarzyło mi się przejść demko ani razu nie będąc trafionym, a innym razem

■ Nie ma dobrego slashera, jeśli sterowanie jest do niczego. Szczęśliwie Heavenly Sword radzi sobie z tematem doskonale. Lewy analog służy oczywiście do poruszania, prawy do turlania się, czyli unikania ataków. Kwadrat to atak standardowy, trójkąt – mocniejsze uderzenie lub przechwyt. Super ataki odpala kółko, a X pozwala podnieść i rzucić bronią (w pełnej wersji dojdzie jeszcze strzał z bazooki). Najważniejsze to nauczyć się korzystać z L1 i R1 zmieniających postawę/styl walki/formę, jaką przybiera miecz.

NIEBIAŃSKI MIECZ

Niebiański Miecz może przybrać trzy różne formy, dając Nariko szansę walki na jeden z trzech sposobów:

■ Szybko – styl automatyczny, nie trzeba wciskać żadnego przycisku. Dziewczyna trzyma dwa krótkie miecze i zadaje dość szybkie, mocne ciosy z bliska. Zdecydowanie najwięcej combosów wykonuje się właśnie w tym stylu.

■ Na dystans – znany patent z God of War. Bohaterka ma dwa ostrza zaczepione na łańcuchach i wymachując nimi (trzeba trzymać L1) trafia przeciwników stojących daleko, a także wszystkich dookoła. Nie jest to aż tak widowiskowe, jak w przypadku przygód rzeźnika ze Sparty i nie czuć wielkiej mocy przy każdym ciosie (pewnie duże znaczenie ma fakt, że łańcuchy nie płoną jak Ostrza Ateny). Za to walka tym stylem to prawdziwy taniec, fenomenalny balet, którym Nariko masakruje oczy nieprzyzwyczajone do tak pięknych, naturalnych ruchów wirtualnych postaci.

■ Mocno – po przytrzymaniu R1 Nariko składa ostrza w jeden potężny miecz, który ciężko jej unieść. Walczy odrobinę wolniej, ale gdy kolejne ciosy zaczną się układać w kombinacje, nikt nie jest w stanie zatrzymać tego śmiercionośnego wiatraka.

HEAVENLY SWORD

BOLEŚNIE I WIDOWISKOWO

Podczas różnych pokazów autorzy gry wymiatali przeciwników w bardzo efektowny sposób. Raz Nariko brutalnie przepoławiała leżącego przeciwnika ciosem znad głowy prosto w genitalia, innym razem wyskoczyła i w powietrzu zadawała mordercze ciosy. Część tych ataków, to zwykłe kontry (jak chwyt za nogę i wykopanie przeciwnika kilka metrów przed siebie) – pięć minut ćwiczeń, w którym momencie wdusić trójkąt i przechwyty stają się banalnie proste.

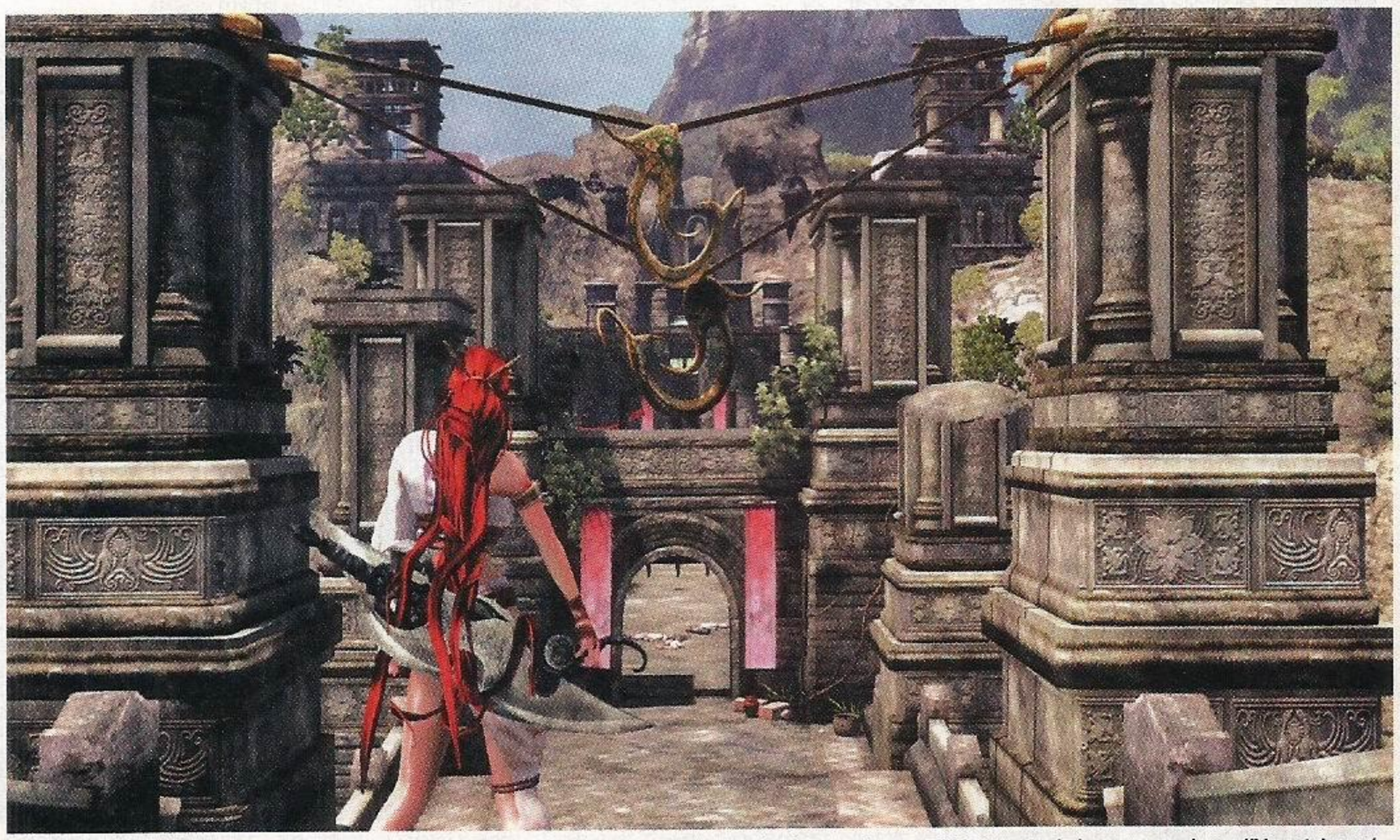
W lewym górnym rogu ekranu widać wskaźnik zdrowia, a także tego jak walczymy i jak silny będzie superatak (trzy poziomy). Widowiskowe combosy szybko napełniły wskaźnik i mogłem naciskając kółko w dowolnym momencie włączyć animację brutalnego obijania przeciwnika. Raz zdarzyło się tak, że gdy wpadłem w grupkę wrogów i użyłem najmocniejszego ataku, Nariko tak zakręciła na łańcuchach jednym z nich, że zabiła nim pozostałych.

Na razie jednak nie widziałem takiego ataku, którego nie byłoby w trailerach, więc nie potrafię potwierdzić rewelacji jakoby Nariko miała się uczyć z czasem mocniejszych i jeszcze ciekawszych akcji.

w połowie musiałem uznać wyższość konsoli, bo zwyczajnie nie spodziewałem się oporu. Dlatego też zacząłem testować możliwości Nariko pod względem łączenia różnych ataków (zmieniając nieustannie formę broni) w morderczą całość. Nauczyłem się pamiętać, że rozpędzonej bohaterki nie da się zatrzymać w ułamku sekundy, więc jeśli już wyprowadzi morderczy atak łańcuchami, zajmie jej moment zanim zbierze się do uderzenia ciężkim mieczem.

NIEREALNIE NATURALNA

Bez względu na to, jak dobra okaże się pełna wersja Heavenly Sword, już na zawsze zapamiętamy ją jako tę grę, która wyznaczyła nowe kierunki animacji wirtualnych bohaterów. Sprawdzając jakie combosy potrafi wykręcić Nariko odkryłem kilka jej nowych, nieznanych mi wcześniej ruchów. Nie pamiętam, żebym widział jak wyprowadza najpierw kilka szybkich ataków, w tym jeden z wyskoku w głowę, a później wypuszcza ostrza przed siebie. Te wirując przez moment w powietrzu niczym śmigła (pionowo lub poziomo, w zależności od ostatniego wciśniętego przycisku) masakrują ofiarę, której cierpienia dziewczyna skraca potężnym kopniakiem. Wszystko jest cudownie animowane, jeśli są jakieś przeskoki między kolejnymi ruchami, to zupełnie niezauważalne, tym bardziej, że Nariko porusza się niezwykle szybko. Ale wystarczy się wysilić i obejrzeć tę samą akcję kilka razy, żeby przerazić się dbałością o szczegóły. Przykład? Specjalnie przyjrzałem się ruchom bohaterki, gdy klepałem prostego, trzyciosowego combosa mieczem. W HS nie trzeba szybko



■ Jeśli w pobliżu nie ma przeciwników, Nariko nie wykona całej kombinacji ciosów. Dopiero podczas walki jest w stanie jeszcze „pociągnąć" i zaatakować śmielej, dłuższym combosem (chociaż normalnie taka kombinacja „nie wchodzi"). Nie wiem jednak do końca od czego (ilości przeciwników? Tego, gdzie stoją?) zależy to, czy poleci cios więcej, czy nie.

naciskać przycisków, żeby kontynuować atak, więc po drugim ciosie Nariko na chwilę zatrzymała się i czekała na mój kolejny ruch, trzymając miecz za plecami oparty o ziemię. Gdy zaatakowałem po raz kolejny wyskoczyła i w powietrzu wyprowadziła kopniaka z obrotu zmieniając w ułamku sekundy rękę trzymającą broń i łapiąc w locie rękojeść, zapobiegając tym samym upadkowi oręża, który przez cały czas pozostał w tym samym miejscu.

KULĄ W PŁOT

Animacją mógłbym zachwycać się o wiele dłużej, bo przecież są jeszcze momenty, gdy Nariko nawet w pełnym biegu podnosi leżące na ziemi przedmioty (beczki, krzesła), broń (miecze, tarcze), a nawet ciała już pokonanych. Wystarczy wdusić iksa i patrzyć jak dziewczyna robi efektowną panterkę, następnie turla się chwytając na przykład trupa i w mgnieniu oka wstaje z czymś, czym może cisnąć w przeciwników. Niestety ta opcja była bardzo niedopracowana w naszym demie, co widać było zwłaszcza, gdy postanowiłem przełączyć się na widok zza lecącego przedmiotu. W takiej chwili akcja zwalnia, a gracz wychylając Sixaxisa steruje lotem obiektu, trafiając kolejnych przeciwników. Teoretycznie, bo w praktyce miałem problemy ze skręcaniem, a bardzo często zdarzało mi się tak rzucić tarczę, że przenikała po kolei przez wszelkie ściany, później pędziła daleko przed siebie, by zanurzyć się kilometry pod ziemię i dalej kontynuować lot donikąd.

NEGATYWNE WIBRACJE

„Jeśli mam być szczery nigdy nie rozumiałem tego zamieszania wokół wibracji. Nie robi mi różnicy czy są, czy ich nie ma, chociaż nie każdy w firmie podziela mój pogląd. Dla mnie kluczowa sprawa to fakt, że wibracje przekazywane są od strony gry, czujnik ruchu natomiast przekazuje dane do konsoli. To ogromna różnica. Sixaxis wnosi coś nowego do sprawdzonej metody sterowania, poprawiając w znaczny sposób stopień interakcji z grami."

Tameem słusznie prawi, ale nie zrobiło mi się słabo z wrażenia, gdy kierowałem lotem rzuconego przedmiotu. Ruch padem w lewo lub prawo w czasie walk przesuwał kamerę w wybranym kierunku, przy czym nie jestem w stanie powiedzieć, jak odnosi się to do większych miejscówek. Do tej pory Team Ninja rozległe tereny prezentował tylko na screenach, lub trailerach, a jak już wypuszczają demo, to akcja toczy się w klaustrofobicznych miejscach. Na przykład na szczycie wąskiego słupa skalnego. Nie oczekuję swobodnego biegania po terenie wielkości San Andreas, ale chciałbym móc nacieszyć się dużą, otwartą przestrzenią.

Machnięcie padem w pionie miało zachęcić Nariko do szybszego wstawania. Szczerze mówiąc niespecjalnie pamiętałem o tej opcji, ale być może w późniejszych etapach ułamki sekund zadecydują o życiu lub śmierci. Na przykład podczas walki z ogromną armią, w czasie której Sixaxisa wykorzystamy również do kierowania wystrzeloną z bazooki rakietą...

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: TAMEEM ANTONIADES

Zamieszczone w tekście wypowiedzi Tameema Antoniadesa pochodzą z udzielonemu Neo Plus ekskluzywnego wywiadu. Postanowiliśmy część z jego odpowiedzi wkomponować w tekst, a resztę możecie przeczytać poniżej.

N+: Wyjaśnij proszę kwestię ograniczenia czasowego. Czy podobnie jak w Dead Rising gra skończy się w określonym czasie? Czy w jakikolwiek sposób fakt, że Nariko nieustannie traci siły i coraz szybciej umiera odbije się na systemie rozgrywki?
TA: Jako, że Niebiański Miecz przeznaczony był dla bogów, każdy śmiertelnik władający nim umiera w ciągu kilku dni. Miecz wysysa z nich życie. Gra zaczyna się w momencie, gdy Nariko umiera na polu bitwy trzymając miecz. Od tej pory dostajesz szansę przeżycia dni prowadzących do tego momentu. Jak widać, chodzi tu tylko o narzędzie narracji, więc w żaden sposób nie ograniczy czasu gry. Owszem, próbowaliśmy połączyć to w jakiś sposób z gameplayem, ale trochę trudno się grało, a poza tym koncepcja nie pasowała do całości projektu. Porzuciliśmy ten pomysł.

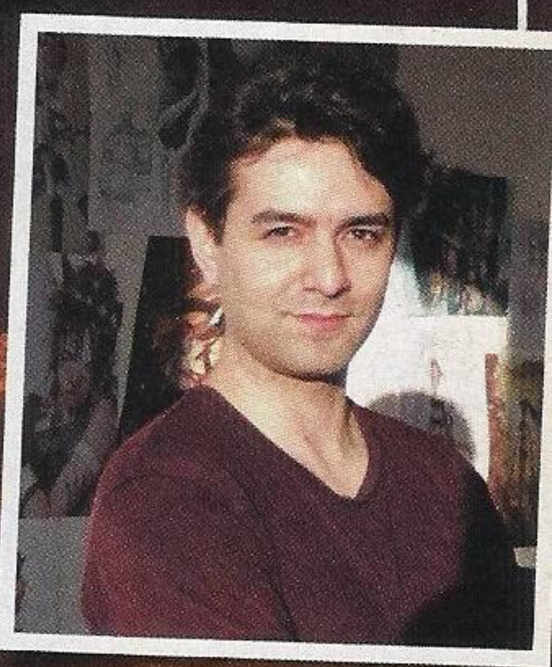
N+: Znaleźliśmy w sieci wczesny filmik, na którym widać Nariko biegającą po wodzie, jak również po ścianach – zupełnie jak Ninja Gaiden. O grze Team Ninja na Waszym forum powiedzieliście, że to jeden z najlepszych tytułów akcji wszechczasów. Jak mocno inspirujecie się tym tytułem (ale również God of War)? Czy bieganie po ścianach i po wodzie pojawi się w grze?
TA: Nie wiemy, jak ten filmik wyciekł z firmy. Nigdy nie planowaliśmy pokazywać go publicznie. Powstał na początku 2003 roku, a więc ZANIM zobaczyliśmy Ninja Gaiden i Prince of Persia. Wtedy zdecydowaliśmy, że nie chcemy robić kolejnego platformera i zrezygnowaliśmy z walki na wodzie, jako że zbytnio odwrócilibyśmy w ten sposób uwagę od pojedynków na ziemi. Nasz system opracowaliśmy zanim po raz pierwszy ujrzeliśmy God of War, więc wpływy tego tytułu na naszą pracę wcale nie są aż takie oczywiste, jak Wam się wydaje. O wiele większą inspirację czerpaliśmy z takich hitów, jak Panzer Dragoon Orta i Virtua Fighter.

N+: Czy „siostra" Nariko, nosząca kuszę Kai będzie grywalną postacią? Czy planujecie co-opa w przyszłości?
TA: Nie, nie planujemy co-opa, a Kai to postać wspierająca Nariko w podróży, pojawiająca się tylko w czasie przerywników.

N+: Trzy bronie, trzy postawy. Czy będzie coś więcej, czy Nariko nauczy się nowych ruchów?
TA: Przez całą grę będą odblokowywać się nowe ruchy, dodatkowe przedmioty i bronie, które będzie można zabrać ze sobą. Poza tym oferujemy Wam walki z bossami, z armią, w czasie oblężenia, powietrzne combosy, kontry, superataki i wiele, wiele innych.

N+: Dość długo czekamy na Waszą grę, ale jak sami zażartowaliście, powinniśmy być cierpliwi, bo powstaje już od 1987, czego dowodem jest skrin z pierwszej pre-pseudo-proto-alpha-test wersji: http://twilite2.free.fr/0/hs_8bit.jpg Mamy więc przestać narzekać tylko pomyśleć o tych, którzy czekają już od 20 lat!
Żarty żartami, ale na rynku jest już God of War 2, a za chwilę pojawi się Ninja Gaiden Sigma. Czym HS się wyróżni i czym powalczy z tak mocnymi tytułami?
TA: Ten obrazek może być, ale nie musi żartem stworzonym w Photoshopie przez jednego z naszym Ninjasów.
Prawda jest taka, że przecieramy szlaki w kilku nowych dziedzinach, jak chociażby jakości wstawek przerywnikowych i elementów fabularnych. Dzięki współpracy z Andym Serkisem i WETA Digital poczujecie się, jakbyście brali udział w wielkim przeboju kinowym. Skala walk jest większa niż cokolwiek widziane do tej pory w chodzonych mordobiciach. Interakcja z przedmiotami i fizyka, to również coś nowego w tym gatunku. Nie zapominajmy, że Heavenly Sword powstaje od podstaw, jako coś, co jest możliwe do osiągnięcia tylko na next-genach. Nie ma drugiego takiego tytułu w tym gatunku.

N+: Andy'ego Serkisa zaangażowaliście do pracy nad mocapem, ale wiemy, że obecnie pełni ważniejszą rolę. Opowiedz coś o tym.
TA: Andy, kierujący zespołem aktorów i zajmujący się reżyserią wstawek filmowych okazał się dla nas absolutnie bezcenny. Zdecydowaliśmy się na współpracę z nim, bo wiedzieliśmy, że brakuje nam doświadczenia w tworzeniu postaci, nie mamy pojęcia o pracy reżysera, nie wiemy jak kierować ludźmi na planie. Sprowadziliśmy go do nas, a on przedstawił nas ekipie z WETA Digital (twórcy efektów specjalnych we Władcy Pierścieni, czy King Kongu). Podróż z nim do Nowej Zelandii i praca przez sześć tygodni z Wetą, to doświadczenie, którego nigdy nie zapomnę. Ale łatwo nie było – musieliśmy być na planie o siódmej rano, pracować do około szóstej po południu, wybierać sceny do dziewiątej, a potem zajmować się edycją aż do północy. I tak w kółko, codziennie przez sześć tygodni. Andy włożył w ten projekt serce, zainwestował mnóstwo swojego czasu i własnych pomysłów.



N+: Na koniec powiedz nam do pracy nad jaką grą chciałbyś zabrać się jak skończysz już Heavenly Sword?
TA: Coś bardzo, bardzo brutalnego, czego nie będę musiał tworzyć przez kolejne pięć lat!

„CAŁA TA GADANINA O WYŻSZOŚCI JEDNEJ KONSOLI NAD DRUGĄ ZUPEŁNIE NAS NIE OBCHODZI I NIE MIESZAJCIE NAS DO NIEJ. CZYŻ NIE CHODZI OSTATECZNIE O GRY? PS3 JEST WSPANIAŁĄ MASZYNĄ I CIESZYMY SIĘ, ŻE MAMY OKAZJĘ WYDOBYĆ JEJ PRAWDZIWĄ MOC" – TAMEEM ANTONIADES

PRZYCZAJONE DŹWIĘKI

Zgodnie z zapowiedziami muzyka, za którą odpowiedzialna jest ekipa pracująca nad soundtrackiem do „Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka" dostosowuje się do intensywności akcji. Spokojnym atakom i prostym ciosom towarzyszą ciche dźwięki bębenków, ale wystarczy wskoczyć w grupkę przeciwników z morderczym combosem, a przyspieszy rytm, dojdą flety, odgłosy uderzających o siebie bambusowych kijków i inne dźwięki, których określić nie jestem w stanie, bo aż takim audiofilem i znawcą instrumentów nie jestem.

TO NIE WUXIA

Znany z trailera piękny wybuch wyrzucający w powietrze setki ciał przekonał nas do pomysłu wykorzystania bazooki w grze, ale wiele osób w internecie (w tym również na naszym forum) skrytykowało Ninja Theory za tę koncepcję. Jest to o tyle dziwne, że już na pierwszym trailerze zaprezentowanym dwa lata temu podczas E3 Nariko siała spustoszenie ręczną wyrzutnią wybuchowych pocisków, więc nie rozumiem dlaczego niektórzy dopiero teraz zaczęli narzekać. Poprosiliśmy jednak Tameema o kilka słów komentarza, chcieliśmy bowiem wiedzieć, co myśli o opinii jakoby taka broń nie pasowała do klimatu gry. ***„Po pierwsze, jest to ręczne działo, jakich Chińczycy używali w piątym i szóstym wieku. Wiecie, sztuczne ognie i te sprawy. Dalej – to gra fantasy, a korzystanie z takiej broni, to czysta radocha. Poza tym widać, że nie oglądaliście wschodnich filmów, które widziałem ja."*** Możemy być pewni, że bazooka zostanie, tylko jakoś nie wierzymy w bajki o tym, jakoby tylko Cell mógł policzyć skomplikowaną fizykę lecącego pocisku. Tym bardziej, że w świetle problemów z kierowaniem rzuconym przedmiotem takie stwierdzenie w nienajlepszym świetle stawia konsolę Sony.

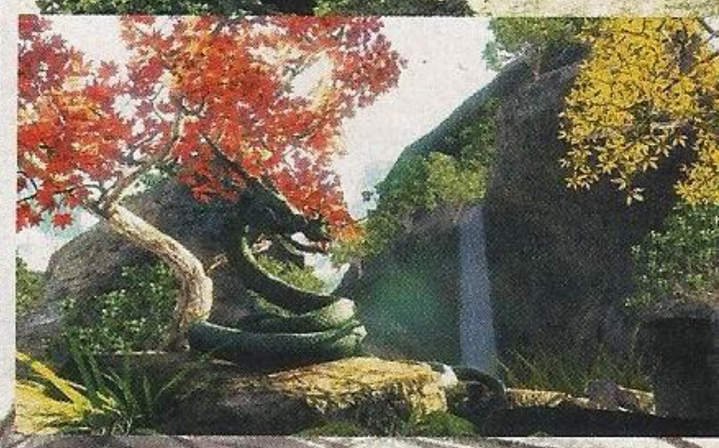
Ale Tameem nie ma zamiaru brać udziału w wojnie konsolowej: ***„Cała ta gadanina o wyższości jednej konsoli nad drugą zupełnie nas nie obchodzi i nie mieszajcie nas proszę do niej. Czyż nie chodzi ostatecznie o gry i o to kto je robi? PS3 jest wspaniałą maszyną i cieszymy się, że mamy okazję wydobyć jej prawdziwą moc."*** Co zatem od strony technicznej potrafi silnik gry? ***„Mamy HDR z 4xMSAA [w skrócie – efekt bardzo słabego lub intensywnego światła wykorzystywany na przykład do oślepiania gracza, gdy patrzy w stronę wirtualnego słońca oraz wydajne i nie aż tak bardzo pamięciożerne likwidowanie „ząbków" – przyp. red], czyli coś co uznawano za niemożliwe do uzyskania na PS3. Każdy obiekt rzuca i na niego są rzucane cienie o miękkich krawędziach (soft-shadowing). Poza tym mamy najlepszy motion-capture, więc grymasy twarzy jeszcze nigdy nie były tak wiernie oddane."*** Sprawdziliśmy – Nariko w czasie gry cały czas ma zmarszczone brwi i co jakiś czas mruga, a na twarzy wymalowane ma „zaraz Was wszystkich pozabijam". Nie zauważyłem, niestety, żeby rozluźniała się podczas machania mieczem. Postacie i ich bronie rzucają na siebie cienie, ale ciężko było mi powiedzieć, czy włosy Nariko również.

WIATR. WE WŁOSACH I W OCZY

Krytycy wielokrotnie podkreślali, że włosy bohaterki wyglądają jakby były sklejone, są zupełnie nienaturalne, a przecież

■ Bohaterka umiera, bo miecz wysysa z niej życie. Planowano sprawić, żeby energia życiowa nieustannie malała, a odnawiać miała się w czasie zabijania przeciwników. Miało to prowadzić do podkręcenia tempa zabawy i wymusić skupienie się na walce, ale w końcu z pomysłu zrezygnowano

HEAVENLY SWORD



Ninja Theory mówili, że aż cały jeden rdzeń został przeznaczony na liczenie ich fizyki. Tameem odpowiada: ***„Owszem, mnóstwo mocy poszło we włosy bohaterki, ale to tylko mały procent tego, co potrafi PS3."*** Być może właśnie dlatego nie do końca przypasowało mi, że wiją się przy najmniejszym ruchu, jakby Nariko była Meduzą, a także przenikają przez zawieszone na plecach dziewczyny ostrza. Z drugiej strony, kogo obchodzą włosy, skoro ubranie pięknie zagina się przy każdym ruchu, tekstury są bardzo wyraźne, aliasingu, czyli ząbkowania, prawie nie widać, a pięknie rozmyte dalsze widoki (efekt Depth of Field) i bajeczne oświetlenie sprawiają, że na grę patrzy się z zachwytem.

Oczywiście nasz build był pełen błędów i wielokrotnie się zawieszał, więc nie jestem w stanie powiedzieć, czy w pełnej wersji utrzymane zostanie stałe sześćdziesiąt klatek animacji, czy dojdzie obsługa 1080p (testowałem grę na telewizorze LCD 32", 720p) ani jak to będzie z detekcją kolizji. Teraz zdarzyło mi się kilkukrotnie, że Nariko dosłownie zniknęła z ekranu podczas QTE, a gdy wykonywała jeden z ciosów specjalnych, niewidzialny stał się przeciwnik.

BOGINI WOJNY

Raczej na pewno nie będzie krwi. Heavenly Sword utrzymane jest w trochę innym klimacie niż God of War i zdecydowanie nie jest aż tak nastawione na pokazywanie brutalności. Trochę szkoda, bo nic tak nie zapalało mnie do dalszych walk w GoW, jak możliwość ujrzenia Kratosa wyrywającego przeciwnikom ręce, rozrywającego ich w pół, czy łapiącego za szyję i masakrującego nieszczęśnika kilkoma uderzeniami głową o ścianę. Nie chciałbym, żeby gra Ninja Theory była bardzo do God of War podobna i nie potrzebuję wiader rozlanej krwi, ale po prostu trochę mi zajęło zrozumienie, że demo Heavenly Sword nie ma w sobie takiej mocy, jak choćby niezapomniany pierwszy poziom przygód Kratosa, wywołujący w graczu szok, zdumienie i zachwyt jednocześnie. Pomimo pięknej oprawy i genialnej animacji trzeba dłużej posiedzieć z Nariko, żeby zachwycić się efektem prac Ninja Theory i może przy okazji zauważyć, że sterowanie jest intuicyjne i bardzo łatwe do opanowania. Nawet nie przeszkadzał mi brak skoku – Nariko sama podskakuje, gdy robi jakieś powietrzne combo, ale najchętniej trzyma się blisko ziemi. Można zatem szybko wejść do gry i po kilku chwilach zacząć wymiatać, zupełnie jak w God of War. Dokonano więc tego, o czym wspominał w jednym z wywiadów pracujący nad systemem walki SaiTong Man: ***„Gdy zaczęliśmy prace, priorytetem dla mnie było, by HS wyglądał olśniewająco, a w kwestii grywalności mierzyliśmy w tytuł na maksa dostępny dla każdego, pamiętając przy tym, żeby system walki miał na tyle głębi, by zadowolić hardcore'owców."***

ŚLADAMI SNAKE'A

Heavenly Sword nie będzie nowym Ninja Gaidenem, który – skoro o nim mowa – według pracowników Ninja Theory rządzi w tym gatunku niepodzielnie. Nie stanie się też Devil May Cry, bo to ma być zabawka dla mas. Nie za trudna, żeby nie odstraszać, nie za łatwa, żeby nie zanudzić. Jak przeczytacie w wywiadzie zamieszczonym dwie strony wcześniej, zrezygnowano z elementów platformowych, nie ma chociażby biegania po ścianach w stylu Księcia Persji, więc jeśli chodzi o urozmaicenie rozgrywki musimy zadowolić się walkami z małymi grupkami żołnierzy, wielkimi bitwami z całą armią, a także starciami z bossami, którzy niekoniecznie będą ludźmi. Sam król Bohan, bo do niego w końcu też się dobierzemy, też nie jest zwyczajnym człowiekiem i są powody, by sądzić, że posłuży się czarną magią. A skoro o nim mowa, to nie można nie wspomnieć odgrywającego jego rolę Andy'ego Serkisa, czyli Golluma z Władcy Pierścieni. To dzięki jego ciężkiej pracy i wielkiemu doświadczeniu możemy być pewni, że Heavenly Sword uwiedzie nas grą aktorską, widowiskowymi przerywnikami filmowymi i arcyciekawą fabułą.

CZEKAMY!

Pierwsze demo Heavenly Sword, nad którym mogliśmy dłużej posiedzieć, utwierdziło mnie i resztę ekipy w przekonaniu, że Ninja Theory mają spore szanse zawojować rynek. Przygoda Nariko w wielu aspektach może zmienić oblicze gier video, chociażby pod względem zaangażowania do prac profesjonalnych aktorów. Pozytywnie patrzę w przyszłość, chociaż podkreślam raz jeszcze – jestem zawiedziony faktem, że demo było krótkie i nie dało szansy ogarnięcia, jak będą wyglądać starcia Nariko z tysiącami przeciwników. Czekamy na E3, na pewno wtedy zdobędziemy nowe informacje, a jeśli wszystko dobrze pójdzie, całość sprawdzimy we wrześniu, kiedy to w końcu gra ma się ukazać.

■■ **Mielu**

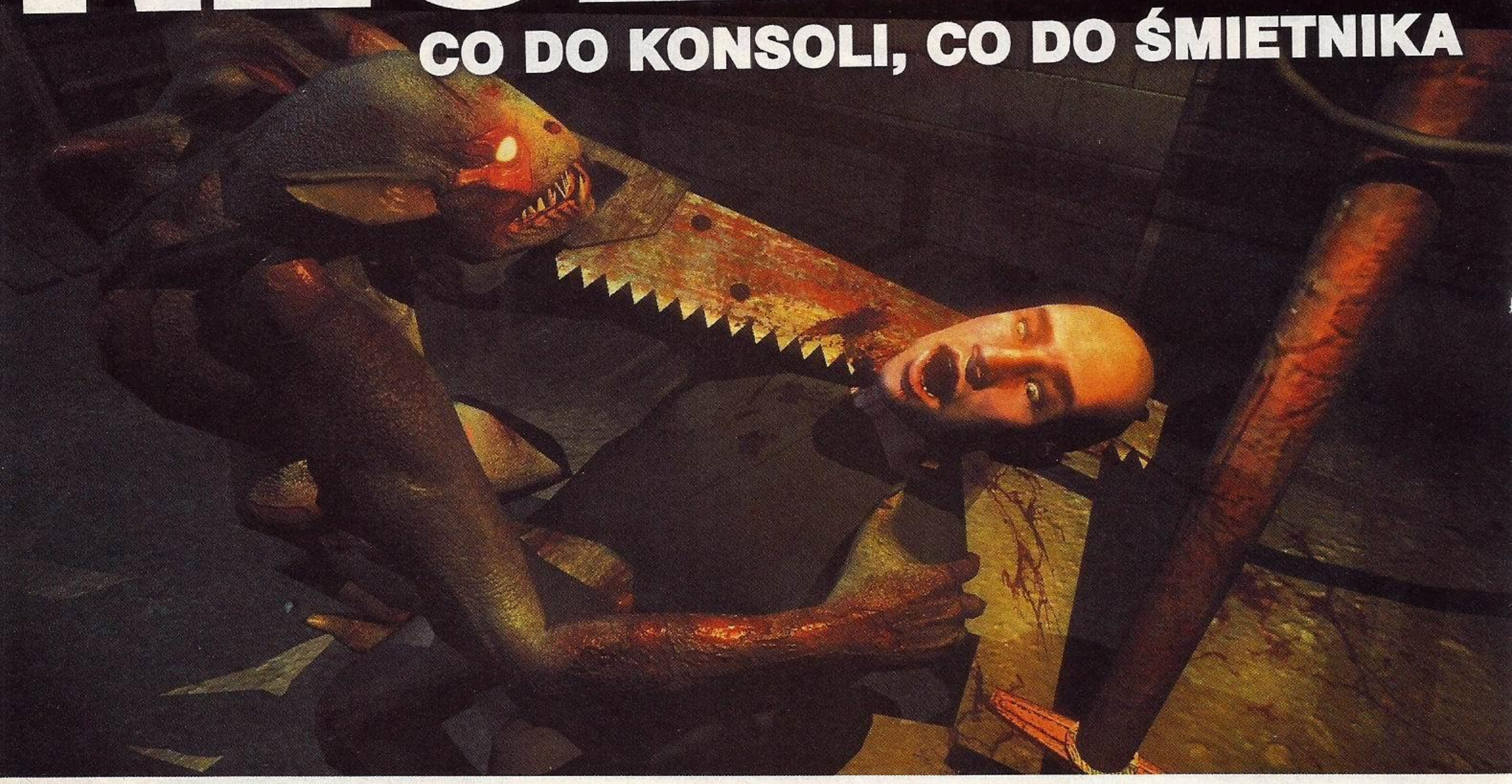
„GDY ZACZĘLIŚMY PRACE, PRIORYTETEM DLA MNIE BYŁO, BY HEAVENLY SWORD WYGLĄDAŁ OLŚNIEWAJĄCO, A W KWESTII GRYWALNOŚCI MIERZYLIŚMY W TYTUŁ NA MAKSA DOSTĘPNY DLA KAŻDEGO, PAMIĘTAJĄC PRZY TYM, ŻEBY SYSTEM WALKI MIAŁ NA TYLE GŁĘBI, BY ZADOWOLIĆ HARDCORE'OWCÓW" – SAITONG MAN

QTE

QTE (quick time events – animacje, w czasie których trzeba naciskać odpowiedni przycisk według instrukcji wyświetlonych na ekranie) to wymóg w dzisiejszych grach akcji, są więc i w HS. Nie robią jednak aż tak wielkiego wrażenia (a co po God of War robi?) i są bardzo proste. Nariko biegnie po linie, a gracz musi klepać X, żeby nie spadła i ewentualnie prawo-lewo, żeby przeskoczyła na drugą linę. Jest jednak jeden bonus – pomyłka nie zawsze równa się śmierci bohaterki, ale może utrudnić dalszą walkę. Jeśli nie uda się skopać mocnego przeciwnika w przepaść, to trzeba będzie się z nim pojedynkować, co może utrudnić grę. Do poprawy oddałbym przejścia między QTE, a zwykłą walką. Powinny być bardziej płynne, a nie jak teraz – następuje cięcie i dopiero zaczyna się akcja.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



N+ MOST WANTED LIPIEC 2007

NINJA GAIDEN SIGMA
Jedna z najlepszych gier z Xboxa wzbogacona o nowe elementy i podciągnięta do wysokiej rozdzielczości. Czy jednak nie zestarzała się przez ten czas?

OVERLORD
Gra zapowiada się niezwykle ciekawie – bycie tym złym zawsze jest bardziej podniecające, niż tym dobrym.

RESIDENT EVIL 4 Wii Edition
Graliśmy pierwszy raz na GCN, mordowaliśmy zombiaki na PS2... Czas na trzecie podejście, tym razem na Wii.

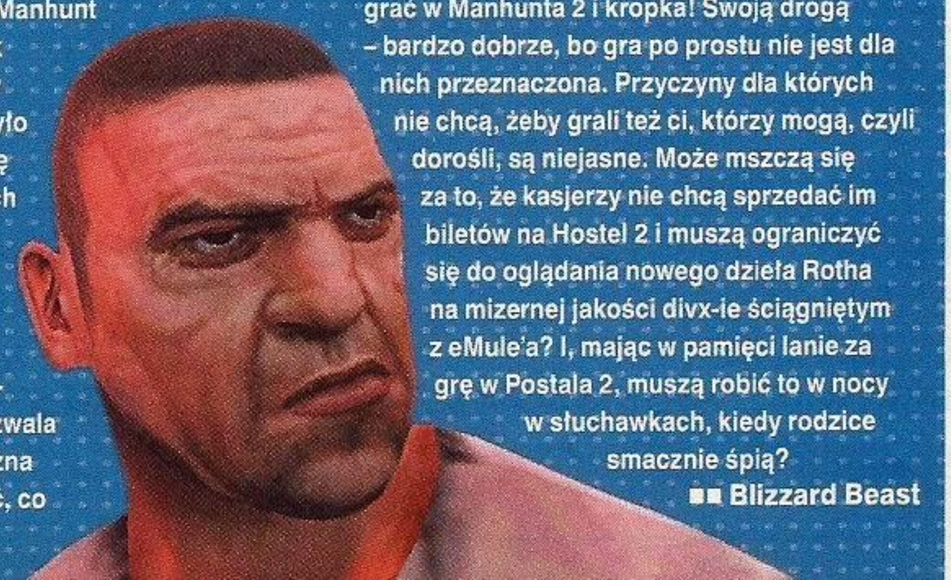
Nagonka trwa

Na zachodzie bez zmian. I zgodnie z moimi oczekiwaniami zresztą. Wspieranie premiery nowego systemu operacyjnego przy pomocy trzyletnich konwersji z konsol poprzedniej generacji nie odnosi zbytnich sukcesów, a pecetowe Halo 2 dostaje wszędzie raczej przeciętne oceny. Co zresztą specjalnie nie dziwi – ci, co chcieli grać w kontynuację przygód Master Chiefa, robią to od trzech lat na innej platformie, podczas gdy ci, którzy tego nie chcieli, nie mają powodów zaczynać. Zwłaszcza, że mogą mieć w pamięci nienajlepszą konwersję jedynki. Innymi słowy – o przygotowanej przez samo Bungie konwersji jest cicho.

Nie jest natomiast cicho o nowej grze Rockstar, której zapowiedź mogliście przeczytać w ostatnim numerze. I wcale nie chodzi mi o GTA4. Manhunt 2 już narobił strasznego zamieszania, a odpowiednie instytucje w Wielkiej Brytanii i Irlandii zapowiedziały niedopuszczenie gry do sprzedaży. Amerykanie natomiast przyznali grze oznaczenie Adults Only, z naklejką informującą o tym, że gra sprzedawana będzie tylko osobom powyżej osiemnastego roku życia (zamiast tradycyjnego Mature i ograniczenia od siedemnastu wiosen). A trzeba Wam wiedzieć, że to poważna sprawa – nawet pierwszy Manhunt miał tylko znaczek 17+, a Adults Only zarezerwowane było tylko dla naprawdę najpotworniejszych z potwornych gier, jak na przykład strip pokery. Wszak jak wygląda kij baseballowy i jak rozwala się nim głowę można śmiało pokazywać, co innego natomiast rozbieranie na ekranie – jeszcze ktoś mógłby pomyśleć, że z kobiety faktycznie można zdjąć ciuszki i nieszczęście gotowe. Kto niby potem ma owoce takiej wolnej miłości utrzymywać? Problem zaś z Adults Only jest taki, że trzej giganci rynku konsolowego – Sony, Nintendo i Microsoft – nie dopuszczają do wydawania takich gier na swoje maszynki. Pewnie dlatego, że nie chcą być kojarzeni z kolejną masakrą w Columbine oraz nie mają ochoty być ciągani po sądach przez Jacka Thompsona i jego moherowych obrońców moralności. Nadanie takiego ograniczenia wiekowego odniosło więc spodziewany skutek – Take-Two zdecydowało w ogóle na razie nie wypuszczać Manhunta 2 na rynek. Jakikolwiek. UK i Irlandię oraz tradycyjnie już Niemcy i Australię jeszcze może by jakoś przeżyli, ale niemożność sprzedania gry w USA, to dramat dla każdego wydawcy.

Doniesienia o nakładanych na drugiego Manhunta ograniczeniach natychmiast zaczęły komentować zastępy tzw. dzieci neostrady, które po wyczerpującej partii w Kangurka Kao wpadają czasem na jakieś forum, aby wypowiedzieć się o aktualnych wydarzeniach tonem eksperckim. I, wbrew temu, co możecie przypuszczać, wyrażają swoje poparcie dla działań odpowiednich władz! Dzieci nie chcą grać w Manhunta 2 i kropka! Swoją drogą – bardzo dobrze, bo gra po prostu nie jest dla nich przeznaczona. Przyczyny dla których nie chcą, żeby grali też ci, którzy mogą, czyli dorośli, są niejasne. Może mszczą się za to, że kasjerzy nie chcą sprzedać im biletów na Hostel 2 i muszą ograniczyć się do oglądania nowego dzieła Rotha na mizernej jakości divx-ie ściągniętym z eMule'a? I, mając w pamięci lanie za grę w Postala 2, muszą robić to w nocy w słuchawkach, kiedy rodzice smacznie śpią?

■■ Blizzard Beast



49 **Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

49 **SingStar Eska Hity na Czasie**
PlayStation 2

50 **Shadowrun**
Xbox 360

52 **Dawn of Mana**
PlayStation 2

53 **Shrek The Third**
Xbox 360, PlayStation 2, Wii

54 **Forza Motorsport 2**
Xbox 360

57 **Tony Hawk's Downhill Jam**
PlayStation 2

57 **Cooking Mama: Cook Off**
Wii

58 **Pirates of the Caribbean: At World's End**
Xbox 360, PlayStation 3

60 **Colin McRae DiRT**
Xbox 360

62 **Tomb Raider Anniversary**
PlayStation 2

65 **Pirates of the Caribbean: At World's End**
PlayStation 2, Wii

66 **Call of Juarez**
Xbox 360

68 **C.R.U.S.H.**
PSP

68 **Smash Court Tennis 3**
PSP

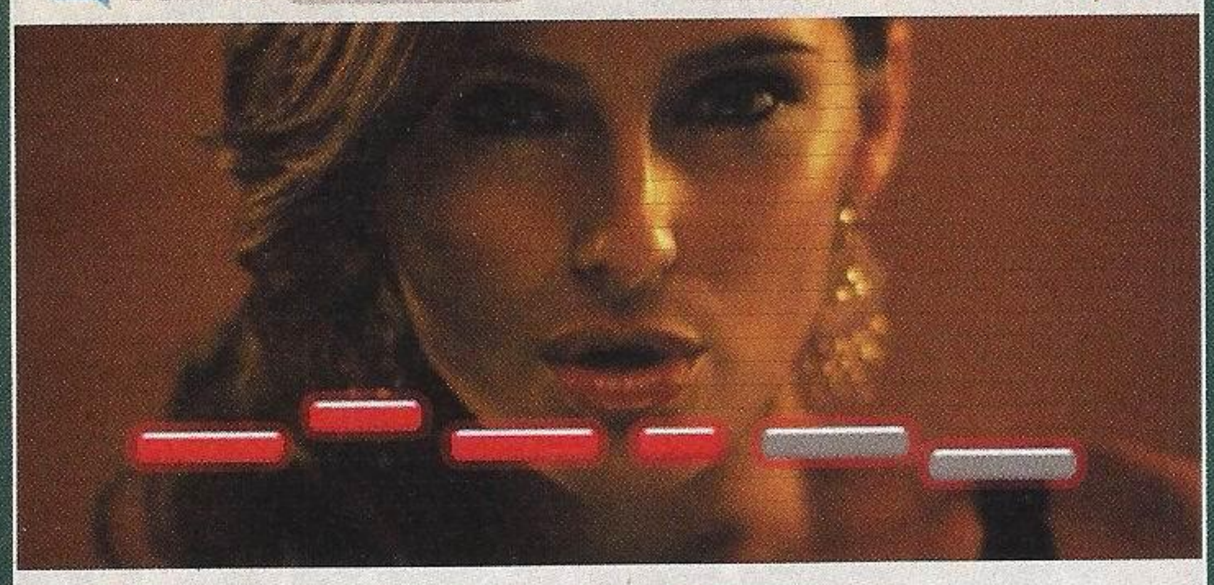
68 **Final Armada**
PlayStation 2

69 **Valkyrie Profile Lenneth**
Wii

70 **The Darkness**
Xbox 360, PlayStation 3

72 **Odin Sphere**
PlayStation 2

74 **Harry Potter i Zakon Feniksa**
Xbox 360, PlayStation 2



SINGSTAR: ESKA HITY NA CZASIE

KIEDY MIELIŚCIE OKAZJĘ USŁYSZEĆ O SINGSTARZE W RADIU? MI SIĘ UDAŁO KILKA DNI TEMU

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Piosenki głównie po polsku, dobre do wkręcenia dziewczyn w śpiewanie.
ZŁE: Aktualne przeboje nie mają aż takiej mocy na imprezach, jak stare hiciory. „Ile dałbym by zapomnieć Cię?" Come on.
BRZYDKIE: Słowa rzucane w kierunku sąsiadów, po kolejnych odwiedzinach funkcjonariuszy policji.

GULASH: Co Ty mówisz Mielu? Ewa Sonnet na ekranie mojego telewizora, to sama przyjemność, hehe. „Jak ar en bi" to ponadczasowy utwór! No ale poważnie, wstrząsający kawałek Nelly Furtado z mruczącym Timbalandem jest absolutnym musem w każdej SingStarowej kolekcji. Tylko nie może go śpiewać dwóch panów – musi pan i pani. Jak zawsze kolejny pakiet niezłego wycia na imprezy.

Nie, żaden szalony młodzik nie udusił siostry kablem od mikrofonów, o czym trąbiłyby niewątpliwie wszystkie serwisy informacyjne każdej stacji radiowej. Eska po prostu zabrała się za promocję nowego SingStara, dzięki czemu na antenie padły takie nieznane szerszej publice słowa, jak „plejstejszyn", czy konsola. I fajnie, dzięki porozumieniu Sony i radia Eska kolejna odsłona najpopularniejszego konsolowego karaoke ma ogromne szanse na to, by trafić do zdecydowanie większej liczby osób, niż poprzednie części. Tym bardziej, że większość kawałków to polskie kąski, więc jak ktoś ma problemy z obcymi językami, to może odpuścić sobie na przykład „Beautiful Day" U2 i skupić się na piosenkach Kasi Cerekwickiej. Tyle tylko, że niesamowity song Bono i spółki jest jednym z najlepszych, jeśli nie najlepszym spośród trzydziestu zaproponowanych przez Sony i Eskę. A co z resztą?

→| CAŁA SALA ŚPIEWA

Reszta, czyli piosenki Hey, Łez, czy Ewy Sonnet nie robią wielkiej furory na imprezach, a przynajmniej nie aż takiej, jak nieśmiertelne przeboje zasilające drugiego SingStara z polskimi kawałkami, czyli 80's. „Kocham Cię jak Irlandię", „Kryzysowa narzeczona", „Szklana pogoda" zawsze świetnie się sprawadzają i nie może mierzyć się z nimi „Moja panienka" Lerka i Nowatora, którą jak już ktoś śpiewa, to najczęściej mówi, że to tylko tak – żeby się ponabijać i rozbawić towarzystwo. Eska zgodnie z nazwą pełna jest hitów na czasie, aktualnych przebojów, które mogą podobać się komuś, kto grę kupi, ale niekoniecznie ekipie, z którą będzie imprezował.Ale na dziewczyny działa – dają się wciągnąć w śpiewanie, bo jest w Hitach na czasie sporo kawałków o miłości, powolnych smutów i szybszych kawałków nie do wyciągnięcia dla prawdziwych facetów. Najlepiej więc na początek imprezy włączyć paniom właśnie Hity na czasie, samemu wykorzystując moment do odpowiedniego, procentowego przygotowania się do darcia jap przy poprzednich częściach gry, które w zasadzie niczym się od Eski nie różnią. Te same menusy, ta sama idea – śpiewania tak, żeby trafić z tonacją, bez względu na to czy podąża się za tekstem, czy nie.

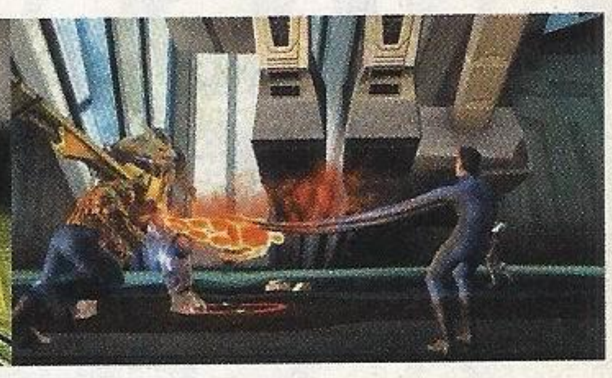
W tej chwili czekam już z utęsknieniem na wersję na PS3 i możliwość ściągania piosenek z sieci, bo żonglowanie płytami w celu dobrania odpowiednich kawałków jest zwyczajnie uciążliwe, zwłaszcza gdy impreza konkretnie się już rozkręca. Na tych Eska sprawdza się całkiem nieźle, chociaż nie robi furory większej, niż 80's. Dobrze, że jest „Beautiful Day", dorzucenie Evanescence „Bring me to life" też nie było złym pomysłem, mało jednak jest kawałków dla prawdziwego faceta. Tym razem, to panie będą odrobinę bardziej zadowolone. ■■

OCENA 4.8/10

CZEKAMY NA SINGSTAR HARDCORE ;)

FANTASTIC FOUR
RISE OF THE SILVER SURFER

WCALE NIE SĄ TACY FANTASTYCZNI. NIESTETY



txt: GULASH

PS2 | PS3 | X360 | Wii

- Wydawca: Take 2
- Producent: Level 7
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Dla fanów fantastycznej czwórki może i będzie dobre.
ZŁE: Dla wszystkich innych to szmata.
BRZYDKIE: Grafika, animacja, nuda... Praktycznie wszystko

MARCELLUS: Słabizna, szkoda czasu. Zanim Gulash nie zagrał, chciał dać tej grze stronę. Lllolololollo, gotcha u bald bastard ;)

Film, który święci w Stanach Zjednoczonych triumfy, ma niewielkie szanse podbić polskie kina – choćby dlatego, że w przeciwieństwie do Batmana czy Supermana akurat ci superbohaterowie raczej nie są nam znani. Oczywiście walory artystyczne filmu podnosi Jessica Alba w roli Sue Storm, ale szczerze mówiąc jej aktorstwo zrobiło na mnie największe wrażenie w „Into The Blue", gdy miała na sobie na ogół skąpe bikini. Do rzeczy jednak: gry wydane na cztery platformy różnią się od siebie znacznie – wersja na X360/PS3 to ta właściwa, zaś na PS2 i Wii to zubożona i ograniczona konwersja. Dzieli je trochę, ale łączy jedno: są kompletnie przeciętne i nie mają szans na to, by ktoś zaznajomiony z grami video i o wyrobionym już guście spojrzał na nie przychylnym wzrokiem.

→| ŚREDNIO NA JEŻA

„Sie ist Weg", rymowała niemiecka ekipa Fantastishen Vier kilka lat temu. Sie ist weg, czyli jest nieobecna... zupełnie tak, jak jakakolwiek myśl przewodnia, czy ikra w tej grze. Jak można się było spodziewać, jest to typowa przedstawicielka gier na licencji – łatwych do ogarnięcia i kierujących się nieskomplikowanymi zasadami. Czyli: chodzona mordobitka. Czworo superbohaterów o przeróżnych mocach (pan elastyczny, człowiek-pochodnia, niewidzialna kobieta i supersilny skamieniały koleżka) napiera przed siebie, tłukąc wszystko, co stanie im na drodze. Można się pomiędzy nimi przełączać, biją na wiele sposobów, ba, są nawet zespołowe akcje, ale atmosfera całej zabawy jest niezwykle słaba. Podziemne sterylne bazy, jakieś robociki czy mutanci, których należy wytłuc i puzzle polegające na otwieraniu kolejnych drzwi (czasem przy użyciu supermocy) nie podnoszą ciśnienia nawet na sekundę. Co z tego, że skamieniały The Thing może ciskać przeciwnikami i przedmiotami. Co z tego, że każdy z bohaterów ma super moce, skoro są one ograniczone do kilku sekund przez pasek energii! To jakby Superman nagle nie mógł latać dłużej, niż kilka sekund. To jakby Daredevil przestawał co chwila słyszeć. To po prostu nonsens, pozbawiać superbohaterów ich super mocy. Mocy, które czynią z nich właśnie nadludzi. A czy nie dlatego ktoś chciałby w to zagrać? Żeby pobawić się mocami bohaterów?

Grafika to czysty plastik i poziom średniego PS2, tyle, że w wyższej rozdzielczości, tak więc nie ma na czym nawet zawiesić oka. Można się poszwędać, można ponawalać przyciski, ale ta gra jest po prostu nudna.

Wersja na PS2 i Wii jest gorsza, bo uproszczona i brzydsza. Izometryczny widok na akcję, niemal całkowity brak puzzli, tylko kolejne nie różniące się niczym od siebie korytarze i ludki o obicia. No i naturalnie jeszcze brzydsza grafika. Chciałem się wyluzować przy bezmyślnej młócce, ale nawet i to F4 się nie udało – odrzuciło mnie szybko, ale dla przyzwoitości pograłem dłużej, by poszukać drugiego dna. Nie znalazłem. ■■

OCENA PS2/WII 4.9/10

NUDA, MONOTONIA I BRZYDACTWO

OCENA X360/PS3 5.5/10

LEPIEJ WYGLĄDA, LEPIEJ SIE GRA, ALE NUDA I BRZYDACTWO

SHADOWRUN

txt: qsh

XBOX 360

- Wydawca: Microsost
- Producent: FASA
- Liczba graczy: 1-16

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Zróżnicowanie postaci, mnogość czarów i gadżetów.
ZŁE: Nie jest tak dobra, by chciało się to wszystko poznawać.
BRZYDKIE: Kałuże krwi, rozpadające się ciała, spojrzenie pod nogi, których nie ma.

MARCELLUS: W Shadowruna to ja wolę jednak grać papierowego, bo zrobienie z tak fajnego systemu rpg (połączenie cyberpunka z przepełnionym magią fantasy) zespołowej strzelanki jest dla mnie trochę zmarnowaniem potencjału. Odpuście.

„HITLER TEŻ POWTARZAŁ, ŻE NIE CHCE WOJNY WCALE...

Czemu ciągle mówisz do mnie per „Ty", kolego?!" Kazik zapisał się wielkimi literami w historii polskiej muzyki prześmiewczej, acz nie kabaretowej. Shadowrun ma w sobie coś z wokalisty Kultu – głupią fryzurę, wewnętrzny talent i fajnie się spędza czas w jego towarzystwie. Jednak zbyt długie siedzenie nad jednym czy drugim może doprowadzić do nieodwracalnych skutków. Bo jeśli zjawisko jest zbyt odkrywcze, może się okazać, że pozostałe rozrywki stracą na wartości, a sterowanie w innych strzelaninach już nigdy nie będzie dobrze dobrane. I wcale nie chodzi o to, że właśnie konfiguracja pada w recenzowanej grze jest doskonała. Nie jest. Tak samo jak i sama gra. Już na wstępie mogę podzielić się z Wami wrażeniami, jakie miałem po pierwszym kwadransie z płytką w konsoli. Pomyślałem sobie, że tak chaotycznej, nieco staroszkolnej, a momentami mocno skomplikowanej strzelaniny już dawno moje oczy nie widziały, a dłonie nie obsługiwały. A jestem świeżo po Lost Planet i Halo 3.

→| DLA POMNIKÓW STRZEGĄCYCH HISTORII

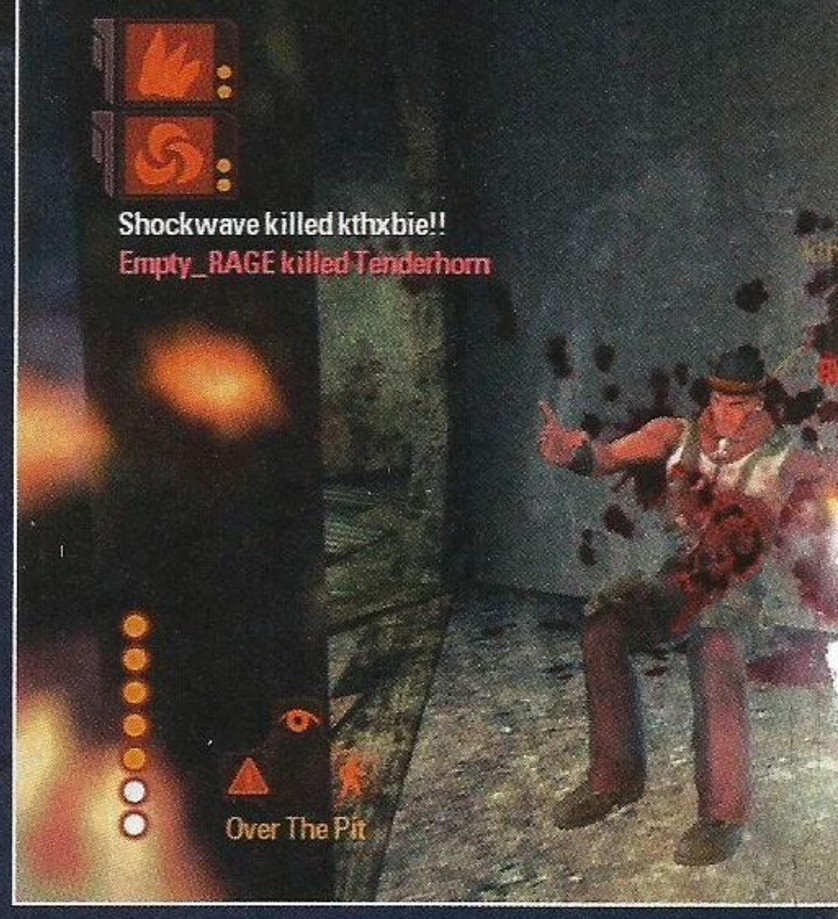
Fabuła Shadowrun osadzoną jest w niedalekiej przyszłości na jakiejś planecie podobnej do Ziemi. Na dobrą sprawę jedno ze słów użytych w poprzednim zdaniu znalazło się w nim na wyrost – fabuła to coś, czego w grze jest jak na lekarstwo. Produkcja ta nie opowiada bowiem żadnej konkretnej historii, co wiąże się z tym, że nie ma w niej kampanii czy innego trybu Story. Nic! Jest po prostu umiejscowiona w klimatach konfliktu Przymierza i RNA – litości...

Spartańsko wykonane menu zawiera w sobie tylko kilka pozycji do wyboru. Jest więc obszerny tutorial, zabawa z botami lub przyjaciółmi, publiczny mecz przez Live i... wsio! Lekko mało – można znieść w sumie brak jakiejś historii, bohatera itp. zbędnych (!) elementów gry, co bardzo ładnie pokazał swego czasu Unreal Tournament – mimo nastawienia rozgrywki całkowicie na arenową jatkę, a nie przechodzenie kolejnych misji/rozdziałów/plansz, odkrywane kolejne mapy i tryby zabawy bardzo motywowały do walki aż do ostatniego przeciwnika. Co mamy tutaj?

Gry w grze jest jak na lekarstwo i to takie smaczne, którego nie ma za wiele. Wiecie – ta zasada, że jak coś ma pomóc, to jest ohydne. Mniejsza o to. Shadowrun jest strzelaniną z widokiem z oczu postaci (fpp). Taka przynależność gatunkowa wrzucałaby go do kosza z takimi tuzami gatunku, jak Halo, Killzone, czy Call of Duty. Na całe szczęście oferuje tyle ciekawych i oryginalnych patentów, że stanowi z marszu osobny podgatunek. Nazwanie go taktycznym shoterem urągałoby „czystym" przedstawicielom tego rodzaju gier. Nie wiem, jak można nazwać jednym czy dwoma słowami to zjawisko, ale wierzę, że wspólnie coś wymyślimy. Żebyście mieli jasny obraz, opiszę Wam te patenty, o których wspomniałem.

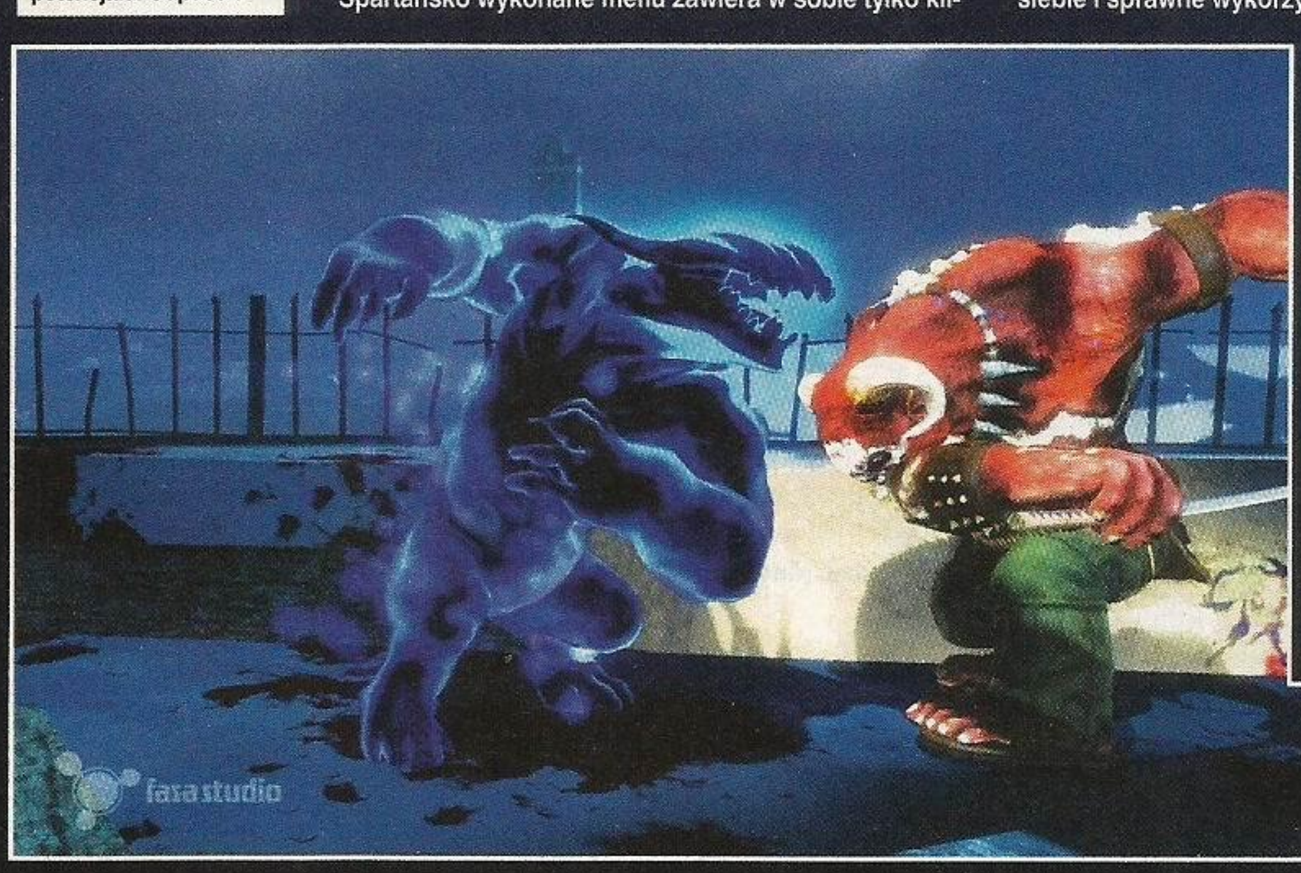
→| MARS NAPADA!

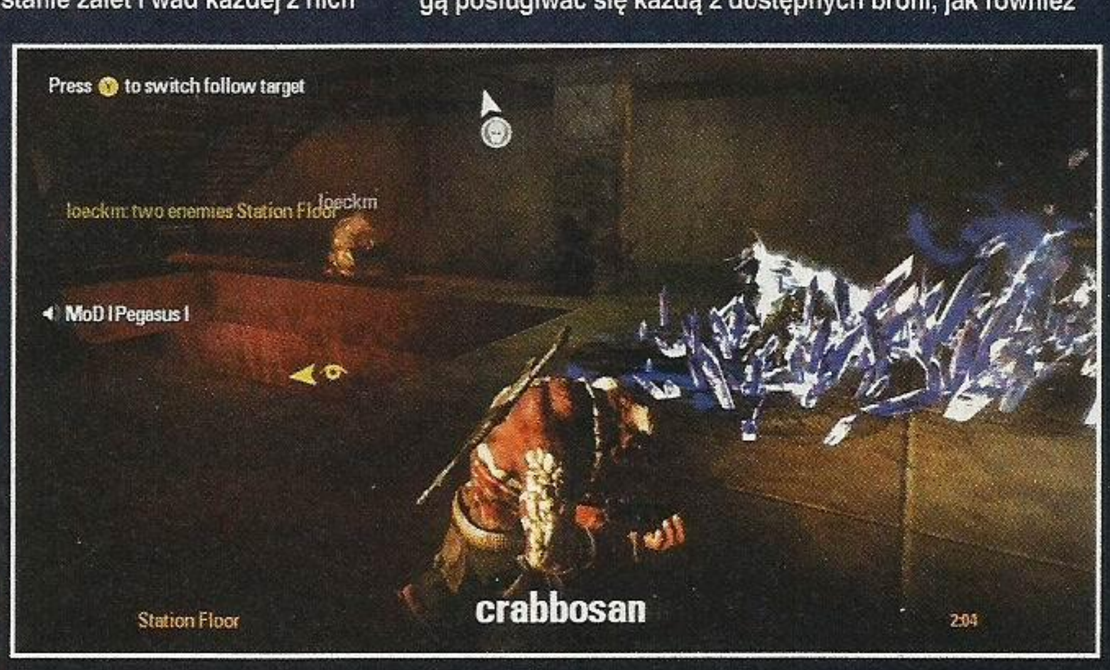
Może nie od razu Mars, ale kluczową rolę w Shadowrun odgrywa podzielenie postaci na cztery klasy. Wszystkie opisane są tymi samymi wskaźnikami – zdrówkiem, magią (zwaną tutaj Esencją) oraz umiejętnościami. Najlepszy motyw jest taki, że rasy faktycznie są diametralnie inne od siebie i sprawne wykorzystanie zalet i wad każdej z nich



przyczyni się do zwycięstwa drużyny. O – nie gramy każdy na każdego, ale zawsze drużynowo. Obie strony konfliktu mają na swoim wyposażeniu dokładnie tych samych gości. Za spory mankament sprzyjający totalnej jatce uznać należy mało wyraźne rozdzielenie „naszych" i wrogów. Niby to kolor niebieski i czerwony, ale są to raczej akcenty na stroju, a nie wyraźna kolorystyka. Taki Master Chief cały był odpowiednio pomalowany, w zależności od przynależności drużynowej. Tutaj tego zabrakło.

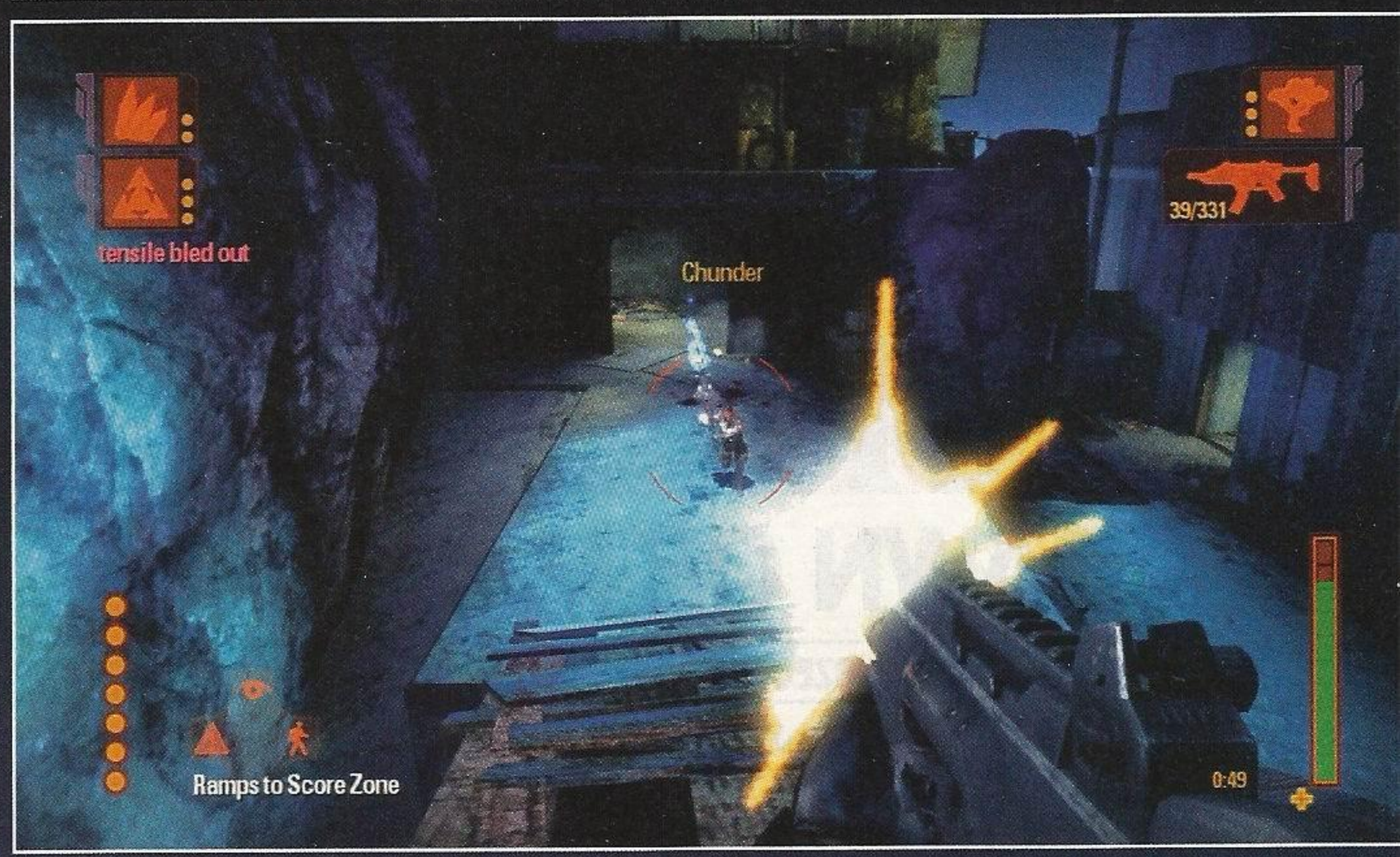
Wyraźnie widać za to różnice w budowie każdej z klas postaci. Pierwszą, jaką poznajemy, są ludzie. Stanowią złoty środek i dobry wybór dla mało ambitnych wojaków. Mogą posługiwać się każdą z dostępnych broni, jak również





■ Shadowrun jest strasznie złożony. Każda postać może wykorzystywać teleport, co umożliwia przemieszczanie się przez ściany, sufity, a nawet podłogi. Każda też może mieć lotnię, wspomaganie celowania, czar wskrzeszający poległego kolegę. Gdy ktoś nas wskrzesi i zginie, nasza energia życiowa szybko ulatuje, trzeba wtedy znaleźć Drzewo życia i schronić się pod jego gałęziami. Później przylatują smoki i... no dobra, tego ostatniego nie ma, ale cała reszta! Zależności jest cała masa, istne zatrzęsienie.

■ Rozbudowanie systemu każe przypuszczać, że pierwotnie gra miała być klasycznym RPGiem lub nawet MMORPGiem. Ale plany się zmieniły.



SHADOWRUN JEST GRĄ PRZEZNACZONĄ TYLKO DO GRANIA W SIECI – NAJWIĘKSZA ZALETA JEST JEDNOCZEŚNIE I WADĄ

gadżetami oraz esencją. Szalę na swoją stronę przechylają za pomocą częstszego, niż reszta bandy, używania wszelakiej elektroniki. Ludźmi śmiga się dość żwawo, mają niezłą szybkość i celność. Nie grzeszą ilością kulek esencji, które to kulki określają dane zaklęcia. W zależności od przydatności, czar może kosztować od jednej do nawet czterech sfer. Więcej o tym za moment.

Drugą klasą, o jakiej opowiada dowódca (trochę jak narrator w Spidermanie, stara się być śmieszny, czasem mu wychodzi), jest troll. Zwalista kupa mięcha ma mordę byka i posturę Shreka (albo i trzech). Porusza się wiadomo – najwolniej. Ale za to może przyjąć i trzy magazynki na kadłub i dalej kroczyć dzierżąc potężnego miniguna, jakby trzymał wiatrówkę. Jeśli jego pasek esencji jest zapełniony, kolejne naboje w jego ciele dodatkowo utwardzają mu skórę, ale wiąże się to ze zwolnionymi krokami. Łatwo można to zdemaskować, ponieważ wyrastają mu wtedy widoczne rogi i kolce na plecach i barkach. Spotkanie takiego bydlaka jeden na jeden może dość szybko skończyć aktywność na mapie – innymi słowy – momentalnie skutkuje zgonem.

Numer trzy to krasnolud – niewielki karakan w kasku i mundurze przypominającym nasze służby porządkowe. Kolo jako jedyny przeżywa czystego headshota! Drugi kładzie go już na glebę. Wykorzystanie przez niego magii jest bardzo ciekawe – właściwie najciekawsze. Liliput ma najwięcej miejsca na nią, ale sam z ledwością uzupełnia jej zapasy, za to potrafi w chamski sposób wysysać na całkiem sporą odległość magiczną energię nie tylko z przeciwników, ale i z kolegów z drużyny. Choć w tym drugim przypadku musi podejść znacznie bliżej. Mało tego – jedną ze specjalnych umiejętności jest absorpcja esencji z magicznych obiektów pozostawionych przez innych na planszy. Ciekawa propozycja i wybór dla gości lubujących się w strategicznie ważnych decyzjach.

Ostatnią propozycją, ale jak dla mnie najciekawszą, jest elf. Gabarytami przypomina człowieka. Wyposażony jest jednak w najbardziej fachowy kawałek ekwipunku – katanę! Sprawnie macha nią w prostym combosie. Dodatkowo nad głowami przeciwników, którzy elfa jeszcze nie widzieli, widoczny jest znak zapytania. Szybka akcja z tyłu może albo poważnie zranić ofiarę (rana powodująca wykrwawianie się), albo spowodować śmierć od ręki. Przedstawiciele tej rasy poruszają się najszybciej, mogą też tę zdolność jeszcze zwiększyć, co wiąże się z możliwością odbijania wrogich kul! Nie wolno jednak atakować, a tylko biec w stronę przeciwnika. Tak samo jest z blokiem przed innym gościem z mieczem – trzeba być skierowanym w jego stronę i czekać na atak, a następnie wyprowadzić kontrę. Dobre rozwiązanie i sprawdza się nawet nieźle. Elfy mają najmniej energii, ale umieją ją odzyskać unikając kul – regeneracja w klasycznym wydaniu. A już mniej klasyczna jest komenda „Smoke". Umożliwia ona zamianę w postać astralną – niewrażliwą na pociski, eksplozje i spadanie z wysokości. Jak każde zagranie idzie w parze z niedogodnościami – blokuje na chwilę broń i szybko pożera esencję. Nie można też wtedy atakować.

→| XBOX (NIE)LIVE

Shadowrun jest grą przeznaczoną tylko do grania w sieci – największa zaleta jest jednocześnie i wadą. Jeśli ktoś szuka czegoś do postrzelania w pojedynkę, kupując tę grę pudłuje. Dla zapaleńców jatek drużynowych jest to pozycja do rozpatrzenia. Trochę skomplikowane kombinacje przyporządkowywania różnych zdolności pod przyciski grzbietowe pada zajmą sporo czasu, nim zaczną być intuicyjne.

Nie czułem się jakoś mocno zmotywowany raczej przeciętną oprawą, ani niewielką w sumie liczbą map. Szczególnie, że dzieje się momentami za dużo – i mówi to wielki fan dzikich orgii z użyciem broni palnych. Przesadzono z magią, przez co na dobre poznanie tego uniwersum może zabraknąć sił. Esencji, że tak powiem. ■■

OCENA 6.8/10

PRZEROST FORMY NAD TREŚCIĄ – PRZEKOMBINOWANA

VISTA WIO!

Oto nadeszła ta chwila, kiedy Microsoft postawił kolejny krok w kierunku zintegrowania konsol i pecetów. Shadowrun jest pierwszą grą, w którą pogramy razem z posiadaczami niezłych blach. Minimum okazują się procesory 3,2 GHz i co najmniej 1GB pamięci RAM, a zalecane są dwa. To jest przecież chore, przecież ta gra nie wygląda lepiej, niż pierwsze tytuły na X360 (pomijając badziewny design ludzkich i elfowych mord, hehe). W każdym razie motyw jest taki, że konsolowcy dostają lekką pomoc przy celowaniu gałką pada, a blacharze przeklinają na jakieś utrudnienia przy sterowaniu myszką i klawierką. Teraz wychodzi, kto ma skilla i manuala, a nawet analoga, ha!

txt: GANON

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Square-Enix
- Producent: Square-Enix
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Gra zła nie jest, co to, to nie.
ZŁE: Sterowanie i, do kaduka, nieudolnie zrealizowane elementy platformowe.
BRZYDKIE: Monotonia i nuda podawane w dużych dawkach potożą każdą grę.

MARCELLUS: Sorki Square-Enix, kudosów nie będzie. Kiedyś niemal każda gra rpg spod szyldu Kwadratowych była wyznacznikiem jakości, a teraz niemal każda jest mniejszym lub większym rozczarowaniem... Wolę marzyć o remake'u Vagrant Story, niż grać w Dawn of Mana – paściarskie sterowanie, nuda i zero w tym erpega.

DAWN OF MANA

CHCIAŁOBY SIĘ RZEC: WRESZCIE!

Ale niestety, nie będzie to okrzyk na tyle przesiąknięty zwierzęcym podnieceniem, na jaki się zanosiło. Oto, Panie i Panowie, pierwszy od blisko dziesięciu lat sequel Secret of Mana! Popularne Seiken Densetsu nareszcie może się pochwalić czwóreczką w tytule. Ten niekończący się post narobił nam smaku na naprawdę świetnego erpega w mistrzowskim klimacie, którego legenda wlecze się za sagą od czasów SNESa. W obliczu tej odsłony staje się jednak smrodem ciągnącym się po gaciach, zamiast błogosławieństwem spływającym na ukoronowanie kolejnego epizodu Secret of Mana, po raz pierwszy goszczącego na PS2. Bo czar prysł.

→I SPIRYT (Z) LASU

Historia przedstawia się pokrótce tak: w spokojnej i idyllicznej krainie, zwanej Illusia, rośnie drzewo Many – energii, która napędza wszystkie mechanizmy świata, wprawiając go w ruch. Kraj ten zamieszkują pokojowe plemiona ludzi lasu, strzegące harmonii i manosyntezy świętego pniaka. Pewnego dnia jednak arkadię burzą wojska Króla Lorimar, które dokonują inwazji na Illusię. Celem ataku jest uwięzienie dziewicy drzewa, jak ładnie można przetłumaczyć, i wykorzystanie jej do niecnych planów, a mianowicie otwarcia przeklętego wymiaru, z którego wydostaną się złe moce, zdolne uwięzić całą krainę w pętach ciemności. Na drodze paskudnym planom Króla Lorimar staje Keldric, przyjaciel Ritzi (dziewicy drzewa) z dzieciństwa. Wyrusza on w krucjatę, której celem jest przeciwstawienie się mrokowi spowijającemu jego świat.

Z początku **Dawn of Mana** jak żywo przypomina, jeśli mowa o konwencji i systemie walki, nic innego, jak Zeldę! Czas rzeczywisty, szybkie ciosy, skoki, jest nawet czym miotać. Złudne wrażenie szybko mija, bo wraz z postępem, sposób prowadzenia potyczek się zmienia, dochodzą elementy stricte erpegowe, jak rozwój postaci, umiejętności, nowe techniki i tym podobne bzdety. W tutorialu przyczepia się do prawicy Keldrica bluszcz z drzewa Many, dzięki czemu wachlarz ruchów powiększa się o możliwość przyciągania przedmiotów, jak i zakapiorów czyhających na nasze życie, rzucania nimi etc. Do dyspozycji oddana zostanie nam także proca, która sama w sobie zbyt wielkich obrażeń zadać nie może, natomiast wzmocniona magicznymi mocami naszego pomocnika – stanowi realną pomoc w kolejnych starciach.

Duszek ów zwie się Faye, i przywodzi na myśl Navi znaną z przygód Linka. Mamy dwa sloty na zaklęcia, których zestaw możemy zmieniać. Jeden odpowiada za procę – pociski, jakimi będziemy rzucać: ogniowe, lodowe itd. Drugi to czary, jak na przykład podwojenie siły razów, które zadaje Keldric, lub podreperowanie jego zdrówka. Ich lista rośnie wraz z kolejnymi levelami – awansami Faye. Zarówno główny bohater, jak i jego mały pomocnik, najwyżej może osiągnąć czwarty poziom, co jeszcze nie byłoby niczym dziwnym, ale po każdym rozdziale zaczynamy od początku, innymi słowy tracimy wszystkie zdobyte do tej pory umiejętności i magiczne moce. Fakt ten sprawia, iż rozgrywka nieco kuleje – czyżby panom ze Square-Enix zabrakło pomysłów, jak ma wyglądać rozwój postaci, czy co? Nieładnie.

Sprawę trochę ratują porozrzucane tu i ówdzie znajdźki, które podbijają nam statystyki. Power-upy pozostawiają również po sobie pokonani delikwenci. Fajną sprawą jest patent pozwalający wprawić takiego pacjenta w osłupienie – atakując z tzw. zaskoczki bądź rzucając weń jakimś elementem otoczenia. Gdy oponenci spanikują, pojawia się nad ich główkami specjalny licznik, a my możemy dziadów tłuc, otrzymując w zamian o wiele większą ilość łupów.

→I NIC NA SIŁĘ, WSZYSTKO MŁOTEM

Nie obeszło się bez elementów platformowych. I tak, jak z początku przyjmowałem je z otwartymi rękoma, gdyż zdawało mi się, że będą one występować w ilościach podobnych do tych w Zeldzie, to myliłem się. Nie dość, iż powciskano je ewidentnie na siłę, jest ich od groma, to jeszcze są najlepszymi wykładnikami niesłychanej ułomności sterowania, polegającej w głównej mierze na małej precyzji. **Dawn of Mana** nafaszerowane jest sekcjami, w których jest mnóstwo skakania po cieniutkich jak pupa węża kładkach, grzybkach czy platformach. Na nieszczęście, wszystko to odbywa się zazwyczaj przy zmasowanym ataku wroga. Jedno pchnięcie, i spadamy na sam dół i od początku, w koło Macieju. Na dodatek próba zamachu i odpędzenia się od hordy monstrów skończyć może się równie tragicznie, jak bierność w tej sprawie.

Niewątpliwie faktem godnym pochwały jest możliwość obrócenia w perzynę otoczenia. A to rozwalimy pilastry podtrzymujące sklepienie świątyni i ciśniemy je w kierunku antagonistów, a to jakąś skałę itd. Największym mankamentem całej rozgrywki jest natomiast monotonia, wkradająca się niespodziewanie szybko. Ile można siekać kolejne potworki i spadać z następnych półek?

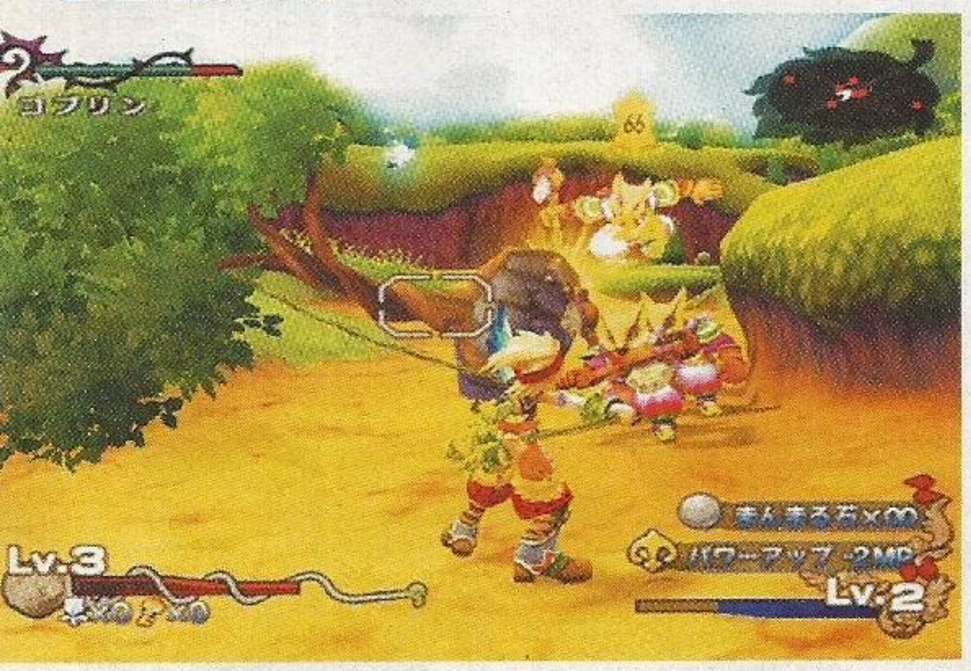
Dawn of Mana to gra dobra, ale do czołówki nie ma co aspirować Proponowałbym najpierw zająć się produkcjami z najwyższej półki, a dopiero potem nieśmiało sięgnąć po **Dawn of Mana**. Bo ta gra jest... nudna. ■■

OCENA 6.0/10

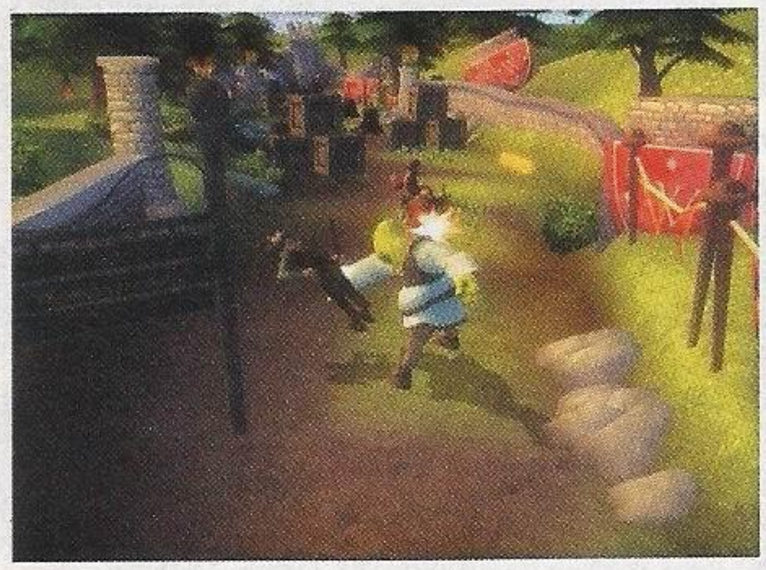
NUDA, ALE JEŚLI GRAŁEŚ JUŻ WE WSZYSTKO...

WIZUALIA

W swej ocenie oprawy audio-wizualnej muszę być chimeryczny. Projekty części postaci są wyśmienite, efekty też bywają niczego sobie, niektóre tekstury natomiast to kieprawość maksymalna. To samo tyczy się projektów adwersarzy – mówimy stanowcze „nie!" skaczącym żelkom! Ogólnie rzecz biorąc – Dawn of Mana to ładna bajka, może nie tak, jak Twilight Princess, ale jednak. Muzycznie nie ma mowy o rewelacji, ale te kawałki, które przygrywają w tle, zostały dobrze dopasowane do sytuacji na ekranie.



■ Stylistyka jest radosna i kolorowa, a postacie odpowiednio pozaokrąglane – dla młodszych adeptów japońskich erpegów jak znalazł.



SHREK THE THIRD

txt: KAXI

XBOX 360 | PS2 | WII

- Wydawca: Activision
- Producent: 7 Studios
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Gierka w sam raz dla dzieciaków.
ZŁE: Dla reszty za prosta, za krótka...
BRZYDKIE: ...i za brzydka.

GULASH: Schemat nie zmienia się od lat i zawsze będzie się powtarzał – ciągle będą produkowane gry na licencjach filmów i zawsze, gdy filmy będą kierowane do najmłodszych odbiorców, tak samo będą pozycjonowane i gry. My możemy narzekać, możemy porównywać je do hitów, ale one zawsze znajdą mnóstwo nabywców wśród tak zwanych „casuali", którzy grają sporadycznie, bądź dzieci otrzymujących je w prezencie. Sam Shrek Trzeci nie jest zły, ale faktycznie dla kogoś powyżej siedmiu lat nie jest to dobry wybór, bo nie oferuje praktycznie żadnego wyzwania. Ale sprzedaje się świetnie.

DEKADĘ TEMU BYŁBY HIT

Niestety dla twórców nowych przygód popularnego ogra mamy rok 2007 i gry uczyniły spore postępy od czasów pierwszych tytułów 3D. Dziś wąskie korytko, zbieranie świecidełek i wciskanie jednego przycisku na okrągło mało kogo bawią. Chyba tylko najmłodszych, dla których i to będzie wyzwaniem. I znów autorzy mają pecha, bo zazwyczaj w magazynach ocen grom nie wystawiają kilkuletnie pociechy. A więc jeśli to jakimś cudem czytają, muszą przygotować się na kilka gorzkich słów.

Kiedy o popularności konsoli decydowało posiadanie pierwszoligowego platformera, większość gier na licencji uderzała właśnie w tę konwencję. Po czym poznać, jaki gatunek liczy się najbardziej teraz? Wystarczy spojrzeć, kogo starają się naśladować adaptacje przebojów kinowych. A nowy Shrek to ni mniej ni więcej, tylko chodzona nawalanka. Taki Kratos dla przedszkolaków.

→I DLA DUŻEGO

Główną wadą gry jest jej konstrukcja – tak prosta, jak to tylko było możliwe. Gracz porusza się zazwyczaj tylko w dwóch wymiarach, biegnąc przed siebie jak w Crashu lub w lewo/prawo jak w Pandemonium. I porównania do gier sprzed dwóch generacji są jak najbardziej na miejscu, bo rozgrywka nie zmieniła się w tym przypadku ani na jotę. Szczerze mówiąc, pierwszy Crash oferował chyba nawet większą różnorodność. Ale wróćmy do XXI wieku. Przytłaczająca większość poziomów polega na dotarciu z punktu A do punktu B i tylko okazjonalnie będzie konieczny powrót po własnych śladach, czy wybranie innej trasy. W trakcie przygody znajdzie się też miejsce na mini-gierkę czy dwie, nawet boss się trafi od wielkiego dzwonu, ale to wszystko. Reszta to bezmyślna młócka równie bezmyślnych przeciwników. Przez dziewięćdziesiąt procent czasu klepie się jeden i ten sam przycisk, od czasu do czasu blokując czy używając mocniejszego uderzenia. Da się również wykończyć nieco obitego wroga, gdy nad jego głową pojawi się odpowiednia ikonka. Przykładowo Shrek ma finisherów kilka, ale już Osioł czy Kot po jednym, więc ich oglądanie szybko zaczyna wychodzić bokiem. Tak jest, nie wspomniałem do tej pory, że w ręce gracza oddane zostają różne postacie, nie tylko wymieniona trójka. Tylko, że nie ma się specjalnie nad czym rozwodzić... Co z tego, że bohaterowie różnią się specjalem (po naładowaniu wskaźnika), skoro steruje się nimi niemal dokładnie tak samo? Naprawdę, w żadnym momencie gry nie czuć powiewu świeżości. Ciągle i ciągle powtarza się te same czynności. I chyba dlatego gra się kończy już po kilku godzinach (i to raczej czterech niż ośmiu). Dłużej po prostu nikt by z własnej woli nie wytrzymał z zielonym ogrem. Oczywiście są tu bonusy, które w założeniach miały namawiać do powtórnej zabawy, ale skuszą one chyba tylko zdesperowanych kolekcjonerów achievementów.

→I DLA MAŁEGO

Nie mogę powiedzieć na pewno, ale wydaje mi się, że przy Shreku trzecim świetnie będą się bawić ci z graczy, którzy gimnazjum mają jeszcze przed sobą. Licencja, to raz. Druga rzecz to całkiem przyjemna oprawa, która powinna zadowolić małoletnich – jest kolorowo i to się liczy. Tyle, że animacja powinna być płynna, jak podgrzane masełko, a nie jest. Przyczepię się też, że oryginalnych głosów postaci tu nie uświadczymy. Za to bardzo fajnie zostały zrealizowane przerywniki objaśniające, co się dzieje z bohaterami między kolejnymi poziomami. Posłużono się do tego teatrzykiem z tekturowymi figurkami na patykach – efekt jest po prostu fenomenalny i był to jedyny fragment gry, podczas którego na mojej twarzy gościł niewymuszony uśmiech. Bo wbrew oczekiwaniom, gra cierpi na brak dobrego humoru. Trzecia sprawa to mini-gierki (również dla dwóch osób), które nie są takie głupie i proste, jak można by się spodziewać. Jednak najważniejsza sprawa to fakt, że dla młodszych ten produkt stanowi większe wyzwanie, a więc i ciekawszą przygodę. I oni nie muszą wiedzieć, że w podobne produkcje grało się jeszcze przed ich narodzinami.

Jak zawsze decyzja należy do Was. Shrek ma tę nie tak częstą zaletę, że nie wkurza. Co najwyżej nuży. A więc jest jak znalazł na prezent dla chrześniaka. I tylko w tej kategorii warto rozpatrywać ewentualny zakup. ■■

OCENA 6.0/10

DOBRY PREZENT DLA NAJMŁODSZYCH

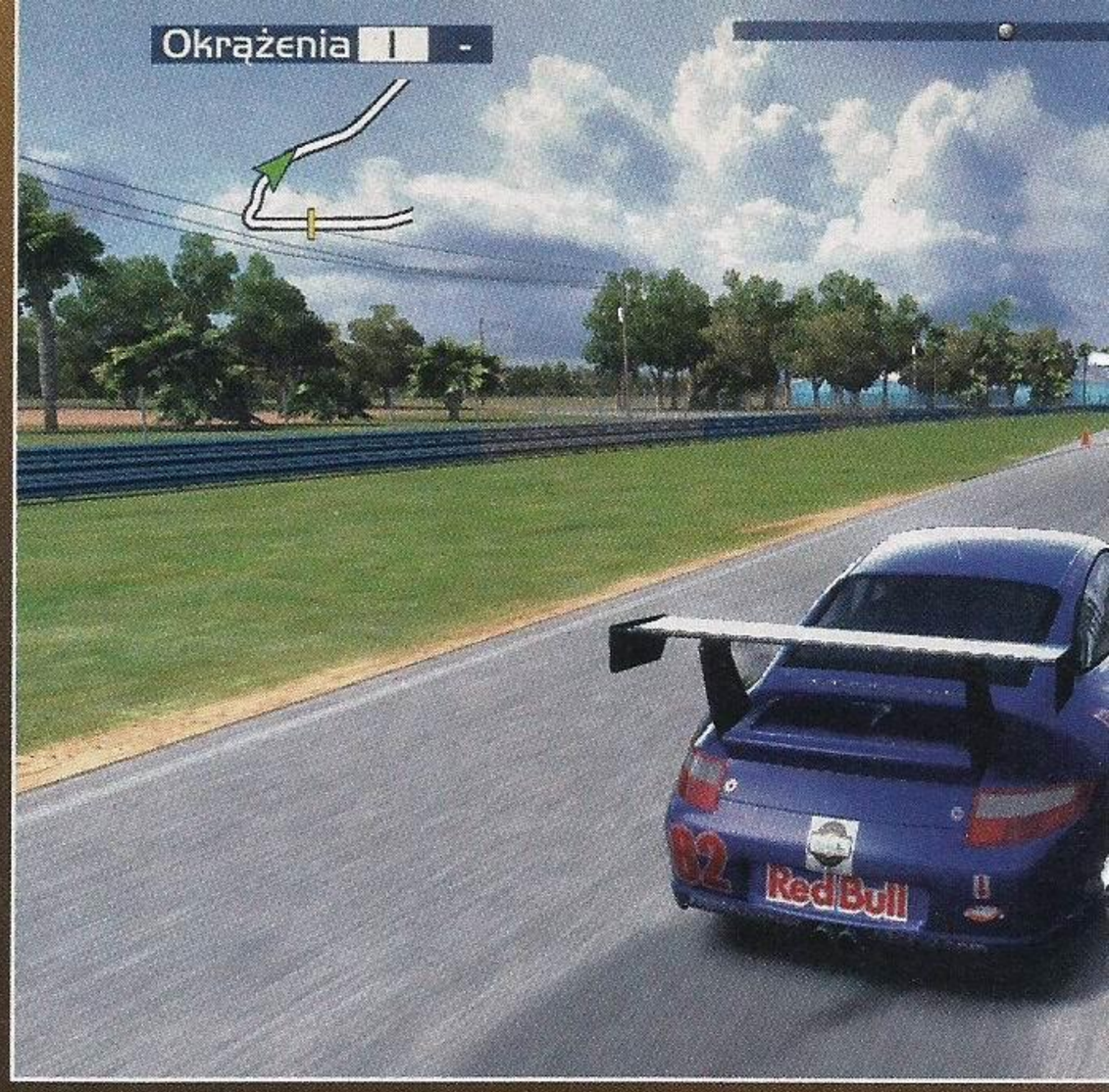
■ Jestem zobowiązany ostrzec Was, iż dwukrotnie zdarzyło mi się w czasie gry, że postać zablokowała się w ścianie i w żaden sposób nie byłem w stanie jej uwolnić. Jedynym wyjściem było rozpoczęcie levelu od początku. Oj nieładnie, panowie betatesterzy.

■ Activision wpisało się w obecną tendencję i wersja na Wii to czysty port z PS2, z podmienionym jedynie sterowaniem. Po prostu niektóre ruchy wykonuje się machając kontrolerami zamiast wciskając przyciski. Żadnych usprawnień graficznych nie zauważyłem.

BEE MOVIE

Na płytkach ze Shrekiem 3 znalazło się miejsce na zwiastun kolejnego filmu animowanego pod tytułem Bee Movie, którego bohaterami będą naturalnie pszczoły. A dokładniej rzecz ujmując: na zwiastun gry opierającej się na filmie. Tutaj przewagę mają posiadacze Xboxów 360, bo im dane zostało również zagrać we fragment wspomnianego tytułu. I muszę powiedzieć, że zapowiada się radośnie – zaprezentowane sekwencje QTE okazały się całkiem do rzeczy. Graficznie też jest niezgorzej, choć to oczywiście produkt dla dzieciaków. Premiera jesienią.

■ Problem z grami, które coś symulują, jest taki, że nie mogą tego robić za dobrze. GT nie jest perfekcyjnym symulatorem, ale najlepszą grą w tym temacie na świecie, Forza jest lepszym symulatorem, ale odrobinę gorszą grą. Największy rozdźwięk pomiędzy symulacją a grywalnością był jednak w Richard Burns Rally – symulacja była perfekcyjna, ale grać się nie dało...



FORZA MOTORSPORT 2

GRAN TURISMO I KILERÓW DWÓCH

txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: 10 Turn
- Liczba graczy: 1-8

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Wypaśna kariera, świetny dźwięk, realizm na najwyższym poziomie, tryby online.
ZŁE: Nieco momentami za łatwa – pierwsza Forza była trudniejsza. Długie loadingi.
BRZYDKIE: No może nie do końca, ale oprawa graficzna jest dość nierówna, a prawdziwe tory nie są misskami.

qsh: Z Forzą spędziłem wiele godzin. To świetna gra na mocne 9, ale pisanie o niej w samych superlatywach byłoby robieniem ludzi w konia. Grafika to najwyżej 8, kilkanaście tras szybko nuży, a loadingi to jakaś kpina. Gdyby ktoś drewniany napisał, że to gra niemal idealna – urósłby mu nos.

Po masywnej zapowiedzi qsha z poprzedniego numeru Neo+ w zasadzie mógłbym się ograniczyć do krótkiego podsumowania i wystawienia oceny, ale tak łatwo to nie ma – muszę napisać coś więcej.

Niewątpliwym plusem tego, że Forza Motorsport 2 ukazała się na rynku, jest wejście na ambicję konkurencji z Polyphony, co być może doprowadzi wreszcie do rewolucyjnych zmian w serii, której korzenie pozostają w poprzednim milenium i od tego czasu tak naprawdę niewiele się zmieniła. Ale GT5 to śpiewka przyszłości – zajmijmy się tym, dlaczego Forza 2 rządzi na rynku teraz i rządzić będzie jeszcze długo. Nawet pomimo tego, że nie dostanie oceny wyższej, niż otrzymało niegdyś Gran Turismo 4. Z kilku przyczyn, o których szerzej w dalszej części tekstu.

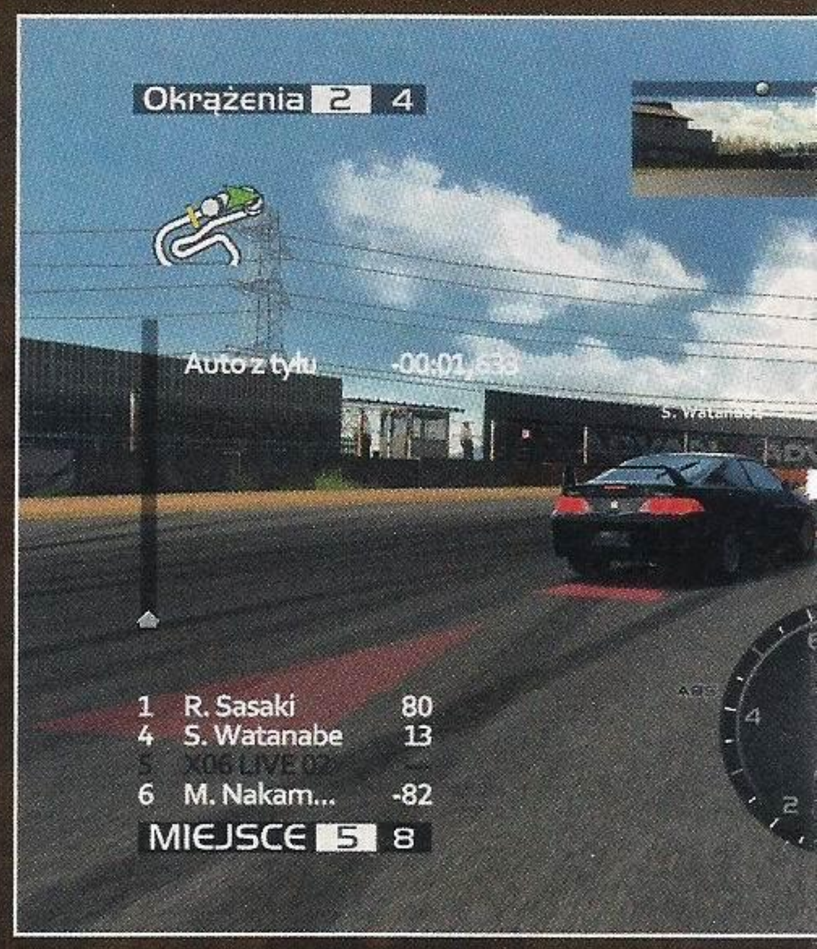
→| FORMUŁA 1?

Kubicomania nie dorównuje wprawdzie swymi rozmiarami Małyszomanii, ale w tym momencie mnóstwo ludzi w kraju nad Wisłą ogląda kolejne wyścigi i z pewnością zauważyło, że F1 rządzi się dość specyficznymi, acz niezbyt efektownymi prawami – decyduje pierwszy zakręt oraz moc maszyny i jeżeli kierowca nie popełni błędu, to ma olbrzymie szanse dojechać do mety na pierwszym miejscu. Co zazwyczaj się zresztą dzieje – przykład choćby z wyścigu w Montrealu, który bardziej zapamiętaliśmy z powodu koszmarnie wyglądającego wypadku Roberta Kubicy, niż z tego, że inny żółtodziób w F1 – Lewis Hamilton – właśnie odniósł pierwsze zwycięstwo w karierze jadąc od początku do końca wyścigu na pierwszym miejscu. Na tym samym pierwszym zakręcie jadący również McLarenem Fernando Alonso popełnił błąd, dał się wyprzedzić, a kolejne błędy doprowadziły do tego, że zajął daleką pozycję choć startował z drugiego miejsca... Do czego zmierzam?

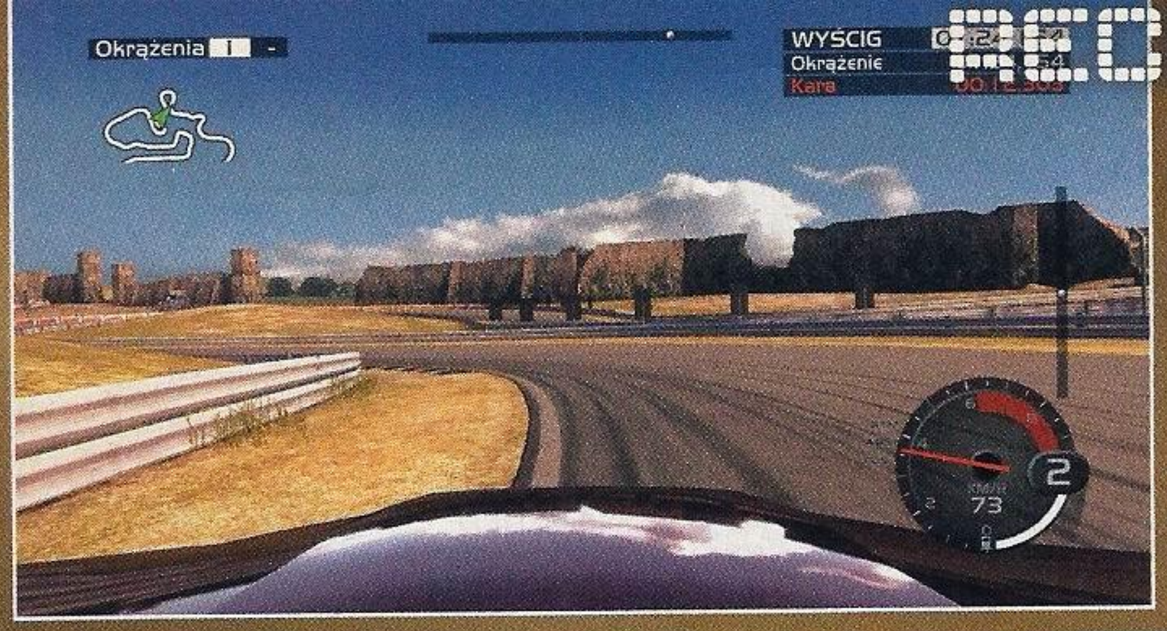
Ano do tego, że w Forza Motorsport 2 jest podobnie, z tą różnicą, że na całe szczęście możemy w wyścigu aktywnie uczestniczyć. O kolejności na podium w FM2 decydują oczywiście nasze umiejętności, ale w jeszcze większym stopniu maszyna, którą kierujemy. Wiadomo – w miarę możliwości powinna być potężniejsza od konkurencji, bo bez tego na krótszych trasach ciężko jest o wyprzedzenie bardzo dobrze jadących przeciwników. Szczególnie na najwyższym poziomie trudności. Z drugiej zaś strony patrząc – jeżeli uda nam się wywalczyć pierwsze miejsce w stawce, to jego obrona nie jest specjalnie trudna, bo SI zazwyczaj jeździ dość zachowawczo i poprawnie – bez szaleństw i dzikich szarży na zakrętach. Choć oczywiście czasami popełnia jednak błędy, zwłaszcza, gdy jej w tym pomożemy – spychanie jest często najlepszym sposobem na poprawę swej pozycji.

→| KLASY, POZIOMY

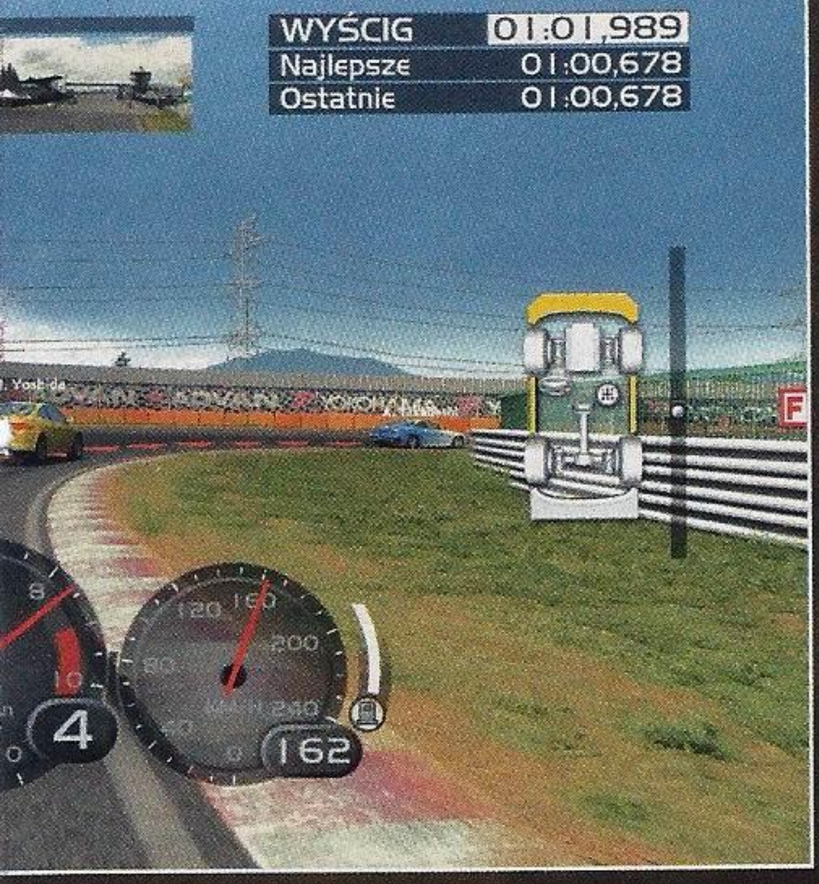
Samochody normalne podzielone są na klasy – od D do U, potem zaczynają się samochody wyścigowe oznaczone R i liczbą od 4 (najniższa) do 1 (najwyższa ofkoz). Nie są to jednak sztywne ograniczenia, ponieważ dokupując mocniejsze części możemy przeskoczyć nawet o kilka klas wyżej, co ma oczywiście znaczenie zarówno podczas jazdy, jak i doboru wyścigów, w których chcemy uczestniczyć. Gdy wyścig nie ma jakichś sztywnych ograniczeń, możemy pozwolić sobie na handicap i jeździć najszybszym samochodem, jaki możemy w nim wystawić i tu zwycięstwa przychodzą dość łatwo. Najtrudniejsze są zawody, w których samochody są zbliżonej klasy i nie możemy ich za bardzo, a nawet w ogóle tuningować. Jednak każdy z istotnych parametrów – klasa pojazdu lub jego moc – mamy podany w opisie wyścigu, co w połączeniu z tym, że w menu „Kup ulepszenia" po wybraniu jakiejś części możemy sprawdzić nie tylko jak zmieniły się osiągi, ale także, czy maszyna nie

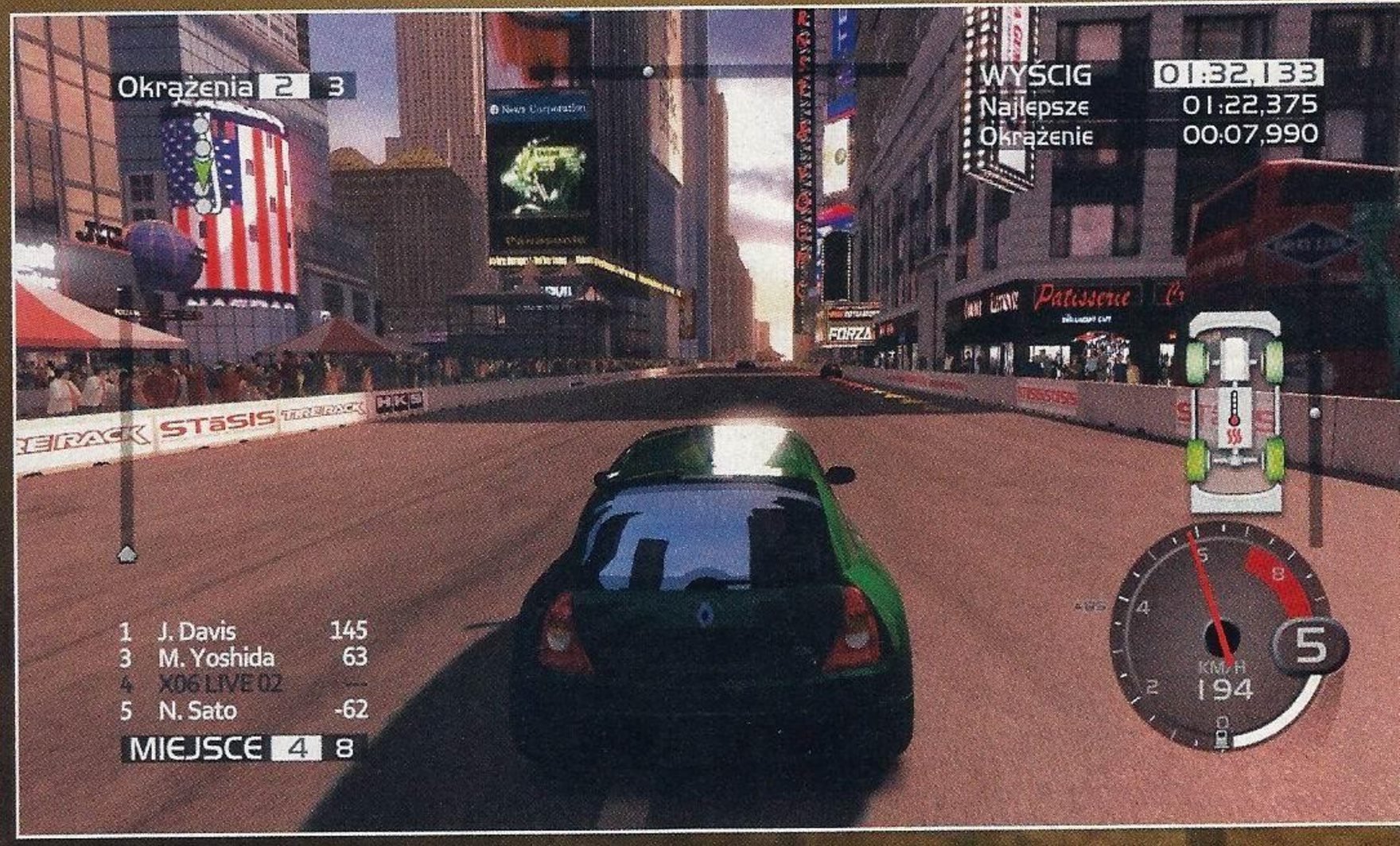


■ Jak widać na obrazku obok, niektóre tekstury sporo tracą na jakości, gdy damy maksymalny zoom – naklejki Exxon nie wyglądają najlepiej. Podobnie jest z kierowcami – za przyciemnioną szybą nie widać, że są bardzo kiepsko wykonani, dopiero w otwartych furach klasy R1 smutna prawda wychodzi na jaw. Ale w sumie trzeba być niezłym pervertem, żeby zwracać na takie rzeczy uwagę, zamiast cisnąć gaz do dechy... Ups, chyba nieopatrznie zdradziliśmy długo skrywaną tajemnicę Neo Plus.



■ Naprawdę wielu ciekawych rzeczy (jak dla kogo...) można dowiedzieć się z obszernych opisów każdego z producentów samochodów – tłumaczenie wydaje się bezbłędne, a granie po polsku jest naturalne, jak oddychanie.





JEDNYM Z NIEWĄTPLIWYCH PLUSÓW TEGO, ŻE FORZA MOTORSPORT 2 UKAZAŁA SIĘ NA RYNKU JEST WEJŚCIE NA AMBICJĘ KONKURENCJI Z POLYPHONY DIGITAL INC.

przeskoczy nagle o kilka klas w górę, co mogłoby uniemożliwić nam udział w wybranych zawodach.

Inną sprawą jest poziom kierowcy oraz poziom samochodu – nabijając wraz ze zwycięstwami w karierze ten pierwszy zdobywamy między innymi dostęp do kolejnych wyścigów, a ten drugi jest indywidualnie przypisany do każdej naszej fury i przynosi nam korzyści finansowe w postaci chociażby zniżek na części do tuningu. Wszystko zorganizowane jest przystępnie i czytelnie, a pełna lokalizacja sprawia, że nie ma najmniejszych problemów ze zrozumieniem technologicznych terminów, którymi naszpikowane są menusy, w których możemy zmieniać poszczególne ustawienia samochodu. Co jest zresztą niezbędne, by osiągać dobre czasy na niektórych trasach – szczególnie ważne jest ustawienie skrzyni biegów – lepsze przyspieszenie przyda się na krętych trasach, a większa prędkość maksymalna choćby na owalach, gdzie prędkości przekraczają 300 km/h.

Jedyne, co mi się nie za bardzo spodobało, to rozstawienie samochodów przed wyścigiem – z pierwszych miejsc zawsze startują najmocniejsze fury, co sprawia, że czasami nie idzie dogonić czołówki. Owszem, zapewne tak też by było, gdyby wcześniej odbywały się kwalifikacje, ale skoro ich nie ma, to wolałbym, żeby autorzy gry wprowadzili tu element losowy nie tylko w trybie online, ale także podczas kariery.

→| WYSOKIE WYMAGANIA

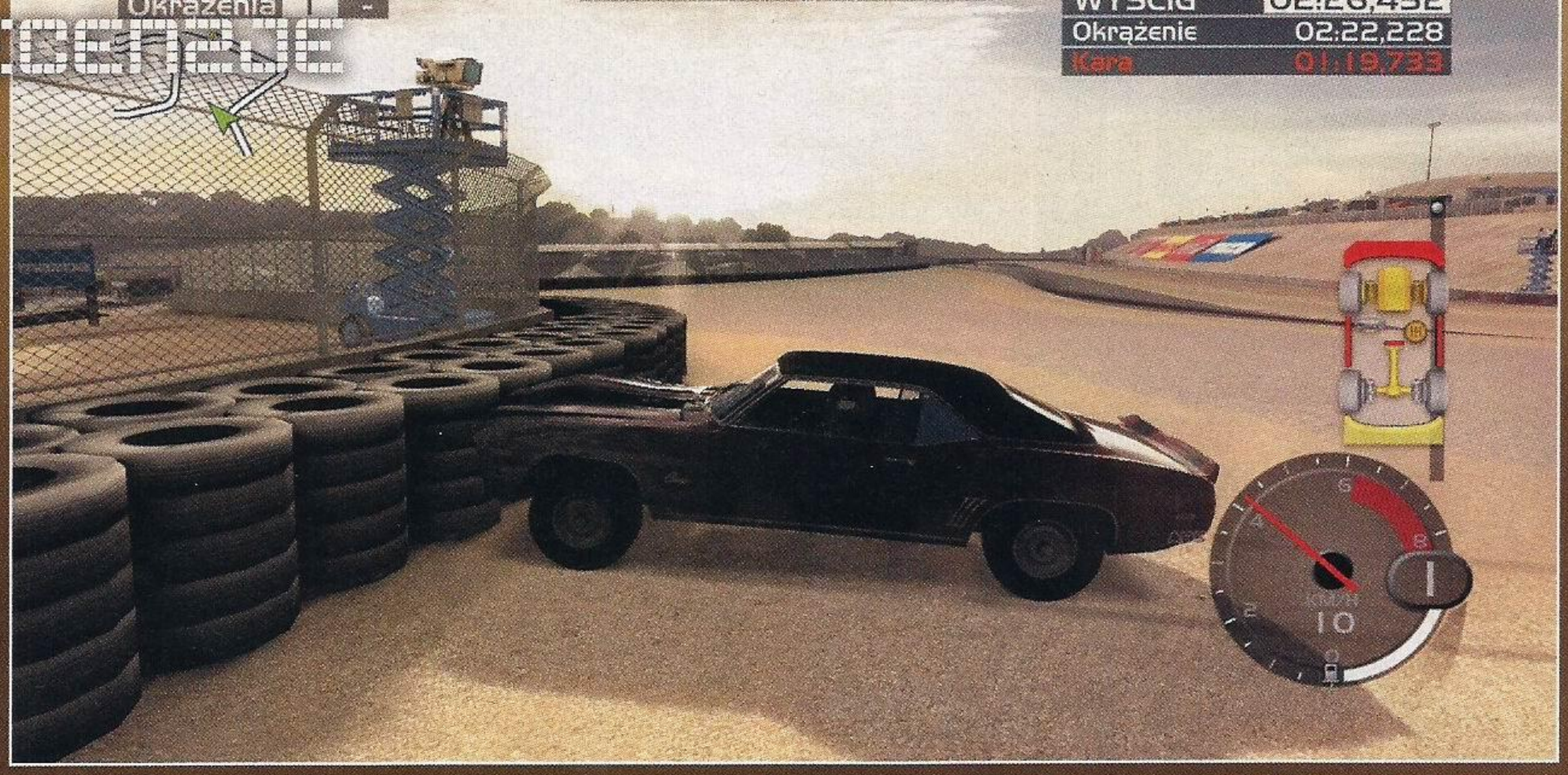
Stawia przed graczami Forza Motorsport 2, ale z drugiej strony patrząc – oczekiwania graczy również małe nie były. Gra ze swej strony spełniła większość z nich; oprócz grafiki, która jest bardzo dobra, ale nie olśniewająca. W zasadzie to nic jej nie brakuje poza czynnikiem szczękopadnym, na co wpływ ma jednak także otoczenie prawdziwych torów. Czasami zdarzają się też niewielkie błędy i chrupnięcia animacji, a całość jest zaledwie schludna. Spełnia jednak swoje zadanie, a podczas wyścigu nienajlepszym pomysłem jest oglądanie okolicy – trzeba być maksymalnie skupionym na prowadzeniu auta. Do dźwięku nie można się absolutnie przyczepić – silniki brzmią perfekcyjnie, świst sprężarki to sam miód. Niektórym może brakować muzy, ale moim zdaniem podczas wyścigów jest ona zbędna. Leci za to w menusach i podczas loadingów.

Jednak w FM2 nie oprawa jest najważniejsza – najważniejsze jest opanowanie i żelazna konsekwencja podczas wyścigów, bo tu naprawdę nie ma miejsca na błędy, zwłaszcza na najwyższym poziomie trudności i w dalszych wyścigach, gdy do przejechania jest sporo okrążeń toru oraz gdy wyłączy się wszystkie wspomagacze w stylu ABS czy TCS. Wystarczy lekko opóźnić hamowanie lub za mocno wcisnąć gaz, żeby wypaść z toru lub po prostu stracić kilka cennych ułamków sekundy. Na szczęście wynalazek znany, jako pad do X360 sprawdza się w akcji doskonale – „czucie" samochodu jest perfekcyjne, zaś analogowe spusty pozwalają na precyzyjne operowanie gazem i hamulcem, co jest w FM2 po prostu niezbędne – gra uczciwie uprzedza, żeby żadnego z nich nie wciskać do oporu – mocne danie po heblach blokuje koła i uniemożliwia kierowanie, a ciśnięcie gazu do oporu wbrew pozorom sprawia, że auto wolniej się „zbiera" i o wiele gorzej prowadzi. Szczególnie, gdy pod maską szarżują tabuny koników, a napęd jest na tył – wtedy odrobinę za mocne wciśnięcie gazu powoduje, że auto zaczyna zachowywać się, jak Jaś Fasola na lodowisku. Oczywiście każda fura ma swoje kaprysy: podsterowność, nadsterowność, obie te rzeczy na raz (w przypadku napędu na cztery koła), ale po kilku godzinach grania z FM2 wiadomo już czego się spodziewać, a oszczędne operowanie gazem i równomierne hamowanie staje się drugą naturą i, co jest bardzo fajne, przekłada się na sposób jazdy w innych grach – jak choćby w DiRT.

Forza jest bardzo przyjazna pod względem swobody dostosowywania poziomu trudności do potrzeb gracza

„Ja tak nie gram!"

Takie coś usłyszałem, gdy po raz trzeci z rzędu ktoś z listy przyjaciół wyleciał z toru już na pierwszym zakręcie. Można oczywiście kolizje wyłączyć, ale co to za frajda przenikać przez inne samochody – nie wiem. Ogólnie decydując się na zabawę online wybieramy, czy śmigamy z przyjaciółmi, czy z przypadkowymi ludźmi. Można też określić, jaki rodzaj wyścigu nas interesuje, a nawet preferowany język. Poza tym zakładając grę ma się możliwość narzucenia różnych ograniczeń (linia, systemy wspomagania itp.), klasy samochodów i trasy – wszystko w naszych rękach. Jeździ się bardzo przyjemnie, nawet na słabym łączu (minimum to jednak 512) nie widać lagów. Czasami coś przeskoczy, ale nie aż tak, żeby niszczyć zabawę. Śmigając po sieci zarabia się też normalnie kredyty, a zarobienie miliona daje achivementa. Z grupką znajomych można się zatracić i odjechać – dosłownie i w przenośni. A granie to dopiero wierzchołek góry lodowej, o której za chwilę więcej... [qsh]



Pod maską góry...

Nikt nie jest zaskoczony możliwością jeżdżenia online. Ale reszta pozycji w menu trybu wieloosobowego mną wstrząsnęła. Super są aukcje – można sobie kupić wymarzony samochód jeszcze przed osiągnięciem określonego poziomu doświadczenia, część z nich kosztuje majątek, bo pomalowana jest niecodziennie. Jest nawet coś takiego, jak „Kup teraz" na allegro – nie trzeba czekać do końca aukcji. Poza tym online można oglądać najlepsze wyścigi w FM2 TV. Nawet ciekawe, ale nie jakoś megawciągające. Pamiętajmy też, że Forza jest w całości zintegrowana z siecią. Po przejechaniu wyścigu w karierze czasy słane są do tablicy wyników i pokazuje się, które miejsce zajmujemy z danym czasem. Motywuje to jak cholera do koncentracji przez cały wyścig. Następnie można tablicę przefiltrować przez listę przyjaciół i porównać swoje czasy z kumplami – nie ma mowy o ściemnianiu, heh. I jeszcze jeden motyw rządzi – można sobie obejrzeć powtórkę każdego z tablicy wyników, zobaczyć, jak jeżdżą (z jakimi systemami włączonymi) najlepsi, a nawet pobrać ich konfigurację tuningu – wydaje mi się, że pomyślano o wszystkim. [qsh]

– można jeździć z włączonymi systemami wspomagającymi (ABS, TCS, itp.), można je wyłączyć; linię sugerującą najkorzystniejszy tor jazdy oraz miejsca, w których trzeba hamować, można włączyć na stałe, zostawić tylko na zakrętach lub w ogóle wyłączyć; podobnie jest z realizmem (dyskusyjnym) uszkodzeń; oczywiście są też trzy poziomy trudności. Najlepsze jest jednak to, że każdą z tych rzeczy można sobie ustalić tuż przed wyścigiem, a także po zrestartowaniu go. Co jest o tyle miłe, że oszczędza mnóstwo czasu – loading pojedynczego toru trwa naprawdę koszmarnie długo („Winda" się potrafi szybciej ładować!). Dodatkowo każde utrudnienie sobie życia jest nagradzane większą kaską za wyścigi, co jest uczciwym postawieniem sprawy. Osobiście zazwyczaj jeżdżę bez żadnych wspomagaczy, z uszkodzeniami na maks i na poziomie Trudnym, ale za to z włączoną linią hamowania. Choć przyznaję bez bicia, że w niektórych wyścigach musiałem zmniejszyć SI oponentów, aby wdrapać się na pierwsze miejsce podium. Z kolei z włączonym ABS i kontrolą trakcji w kąt idzie większość zasad, które wymieniłem w poprzednim akapicie – można cisnąć hamulce i gaz do oporu, a i frajda z dobrze pokonanych zakrętów jest o wiele mniejsza.

→I REALIZM NA POZIOMIE

Wiecie już być może z zapowiedzi, że stopień realizmu (a także skomplikowania niektórych rzeczy) jest w FM2 naprawdę spory. Ilość ustawień potrafiłaby zapewne skołować nawet wytrawnego konsolowego mechanika (tym bardziej, że dotychczas miał do czynienia z terminologią angielską), kurna, nawet ciśnienie w oponach może mieć wpływ na zachowanie samochodu na torze! Nic się jednak nie stanie, jeżeli większości z tych ustawień nie będziemy bez potrzeby ruszać i co najwyżej skrócimy lub wydłużymy przełożenia skrzyni biegów. Ale wirtualni mechanicy na pewno się ilością opcji nie zawiodą, podobnie jak możliwością studiowania bardzo rozbudowanej telemetrii (włącznie z przeciążeniami, temperaturą każdej z opon i innymi tego typu akcjami). Jak ktoś to lubi, będzie mógł spędzić w FM2 całe tygodnie.

Jeździ się również bardzo realistycznie, a fizyka samochodów jest naprawdę bez zarzutu – za każdym razem doskonale wiedziałem, że popełniłem błąd i co się zaraz stanie.

Nie ma jednak róży bez ognia (czy jakoś tak...) – na ołtarzu realizmu złożono w ofierze efektowność. Trasy to w ogromnej większości prawdziwe tory wyścigowe lub ich wycinki, samochody pokonują je w realistycznym czasie, co czasami sprawia wrażenie powolności i bywa monotonne. Więc jak ktoś lubi wyścigi samochodowe w stylu Need for Speed czy Test Drive, to Forza może go lekko rozczarować. Podobnie jest z zaciekłością walki na torze – generalnie jest to raczej czekanie na błąd (czasami na próżno) przeciwnika i walka bardziej z trasą i własnym skupieniem, niż z konkretnym przeciwnikiem. I tu wychodzi kolejne podobieństwo FM2 do Formuły 1 – w wyścigach wytrzymałościowych, gdy do przejechania jest dla przykładu 30 okrążeń (choć to i tak mniej niż połowa tego, co muszą pokonać kierowcy F1) np. po torze Silverstone, naprawdę cały czas trzeba zachować skupienie, nie przez pięć, czy nawet dziesięć minut, ale przez ponad pół godziny czy ekstremalnych przypadkach nawet godzinę. Po takim wyścigu nie ma opcji – trzeba sobie zrobić przerwę. Albo jeszcze przed nim pójść na łatwiznę i zatrudnić wirtualnego kierowcę do pomocy, który przejedzie za nas wyścig, ale skasuje nawet 100 procent kasiuty z wygranej. Ta możliwość przyda się też wszystkim tym, którzy chcą na bieżąco studiować telemetrię, bo samemu prowadząc nie da się tego w żaden sposób ogarnąć.

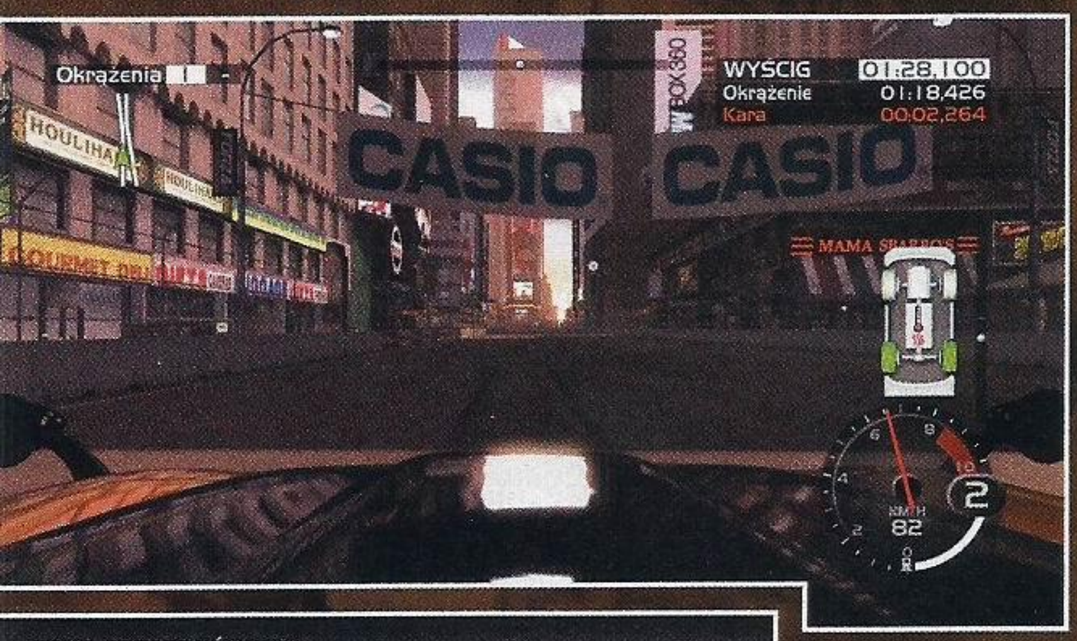
→I „PERFEKCYJNA NIEDOSKONAŁOŚĆ"

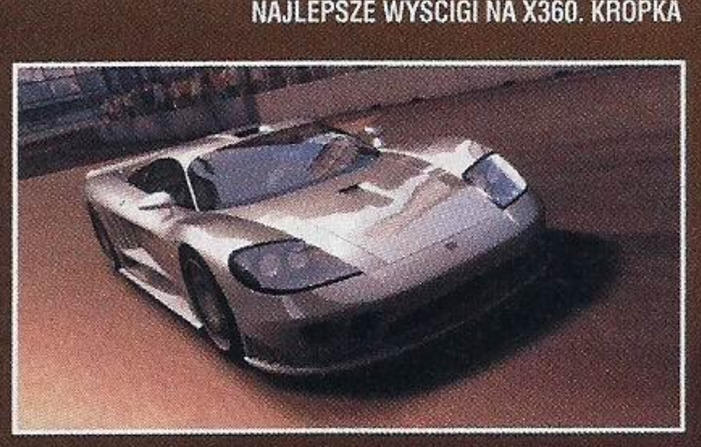
Forza Motorsport 2 jest niemal idealnym symulatorem, bijąc pod wieloma względami Gran Turismo 4, a przy okazji będąc grą fajniejszą od innego mocnego tytułu – Pro Race Diver od Codemastersów. Oba wymienione produkcje są jednak grami poprzedniej generacji i dopóki nie nadejdą ich current genowe wersje, nie można przesądzać, która z nich zajmie najwyższe miejsce. W tym momencie jest to oczywiście Forza 2: nie tak ogromna, jak GT4 – mniej samochodów, niezbyt wiele tras, z których większość jest wprawdzie prawdziwa i perfekcyjnie odwzorowana, ale za to momentami nieco nudnawa; ani nie tak zróżnicowana, jak Pro Race Driver (gdzie można się ścigać różnymi typami pojazdów – małymi bolidami lub wielkimi ciężarówkami). Da mnóstwo frajdy każdemu miłośnikowi „prawdziwego" jeżdżenia, ale nie wywołując przy tym ochów i achów. Na Xboksie 360 jest to jednak w tym momencie gra absolutnie bezkonkurencyjna w swojej kategorii – PGR3 jest nieco zbyt lajtowy, a z kolei DiRT jest mniej symulacyjny, ale za to bardziej rozrywkowy i ekscytujący. Dobrze mieć wszystkie trzy (i Test Drive na dokładkę), ale to w Forzę grało mi się najlepiej. ■■

OCENA 9.0/10

NAJLEPSZE WYŚCIGI NA X360. KROPKA

WIRTUALNI MECHANICY NA PEWNO ILOŚCIĄ OPCJI SIĘ NIE ZAWIODĄ. JAK KTOŚ TO LUBI, BĘDZIE MÓGŁ SPĘDZIĆ W FM2 CAŁE TYGODNIE. JEŹDZI SIĘ RÓWNIEŻ BARDZO REALISTYCZNIE, A FIZYKA SAMOCHODÓW JEST NAPRAWDĘ BEZ ZARZUTU





■ W trybie zręcznościowym, a konkretnie w wyścigach na czas, gra karze nas, za jazdę po bandzie – każde wyjechanie z toru powoduje doliczenie kilku sekund do uzyskanego przez nas czasu – na długaśnym Nurburgringu przy odrobinie pecha może się ich uzbierać nawet kilkadziesiąt.

txt: GANON

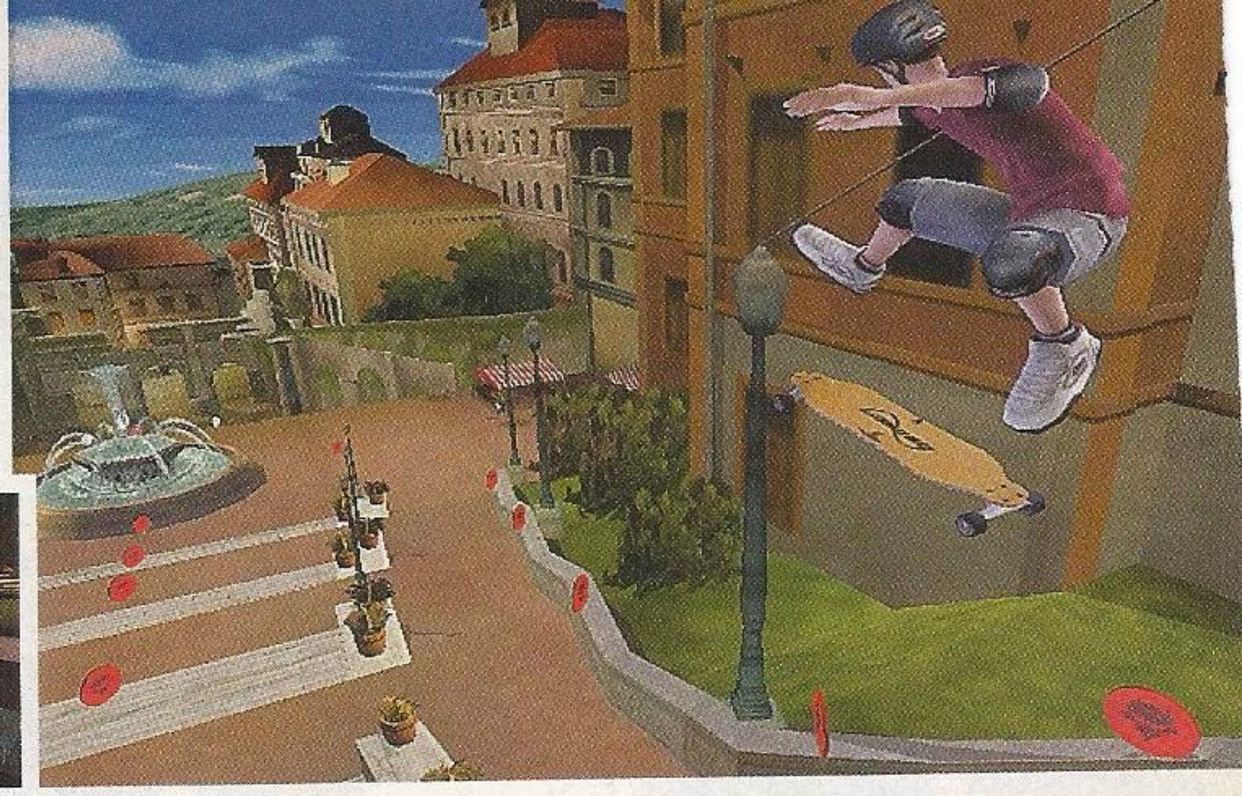
PLAYSTATION 2

- Wydawca: Activision
- Producent: Toys for Bob
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: W sumie można cieszyć się z tego, że na PlayStation 2 ciągle coś się ukazuje.
ZŁE: Tylko, żeby nie były to takie szybkie konwersje z gier napisanych specjalnie z myślą o Wii...
BRZYDKIE: Prawie wszystko, na czele z grafiką...

GULASH: Ganon zamula i marudzi, bo niedawno strzelił sobie trzystaseśćdziesiątkę i jak każdy świezo upieczony next-genowiec zachwycony jest grafiką Gearsów i innych gier w HD ;) Nie jest tak źle, można zagrać, choć to nie jest pełnoprawna część serii, a krok w bok i próba przeniesienia Hawka w SSX'owe realia. No i nie da się ukryć, że przeznaczona jest raczej dla młodszych graczy.



TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

KTO STOI, TEN SIĘ COFA, JAK MAWIAJĄ

Znacie tę grę, recenzowaliśmy w styczniu wersję na Wii. Szalone zjazdy z Tony Hawkiem na maszynkę Ninty ratuje nieco sterowanie, które z kolei na PS2 jest skopane, a to ze względu na nieobecność wiilota, naturalnie.

→I TO ZJAZD, NIE RAMPA

Wszystko w tej grze jest standardowe, jak na serie o Tomaszu Jastrzębiu przystało. Mamy więc kilku skaterów do wyboru, kolejnych do odkrycia oczywiście, następne deski do dyspozycji, których ilość wzrasta wraz z czynionymi przez nas postępami itd. Zawody podzielone są na segmenty złożone z misji. Te mogą być różne – a to spuszczenie łomotu jak największej liczbie osób na torze (tak, można wymierzać razy i kopniaki!), a to wykręcenie kosmicznej liczby trikulców, a to znowuż zaliczenie kolejnych czekpojntów na czas, rozwałka otoczenia, również w określonym limicie czasowym, czy wyścigi. Stara śpiewka. No i monotonia. I rutyna. I nuda.

Przenosiny z Wii na PS2 odbiły się w sposób negatywny nie tylko na różnorodności, ale także na, o zgrozo, sterowaniu. A jest ono delikatne i potrzeba niezłego wyczucia, by brać prawidłowo zakręty, nie mówiąc o wyprowadzaniu trikasów. Dual Shock 2 to, niestety, nie wiilot, i sobie nie pomajstrujemy nim w powietrzu, przez co czesanie długaśnych kombosów ogranicza się praktycznie do nawalania w kwadrat bądź kółko oraz muskania d-pada, ewentualnie kręcenia analogiem. Sumy punkciorów za trikasy oscylujące w granicach setek tysięcy nie będą więc niczym dziwnym. W głównej mierze jednak wynik zależy od konstrukcji trasy – skrótów, skoczni, wyrzutni, trampolin. Po wyczesaniu sekwencji trików dostajemy boosta, który czasem stanowi niedźwiedzią przysługę i potrafi nieźle namieszać. Niekoniecznie pozytywnie.

O wizualiach nie mogę powiedzieć „dno", bo postacie nie są źle wykonane, tak samo niektóre elementy otoczenia. Za to reszta kuleje po maksie. Co z tego, że pośmigamy po Macchu Picchu, Rio de Janeiro, w Meksyku czy Chinach, skoro wszędzie jest biednie, a całość przypomina tytuł na N64? Już nie wspominam o czkawce, jaką łapie animacja, przenikaniu przedmiotów i innych cudach-niewidach. A więc tak wygląda ostatni generacja gier na PS2?

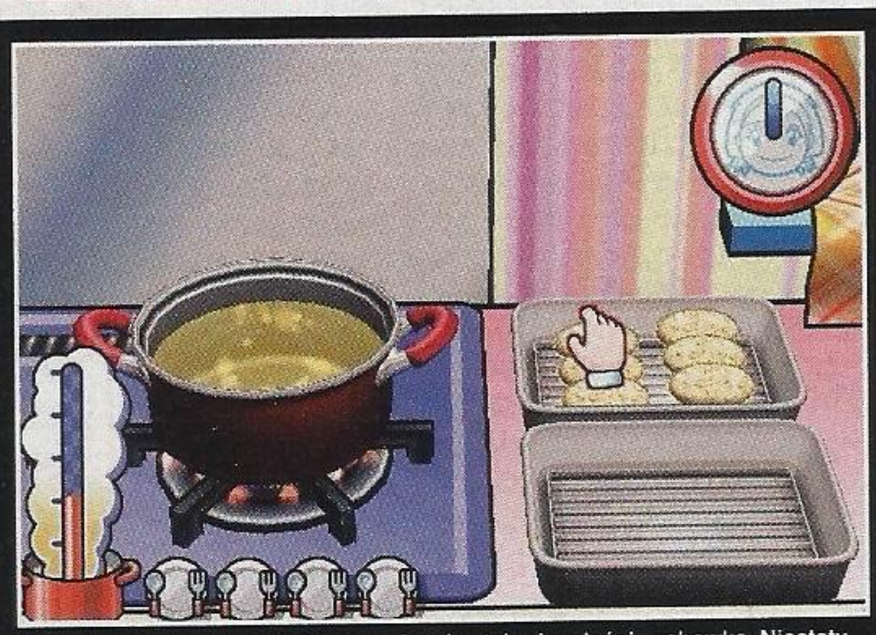
Muzycznie jest spoko – kilka znanych kapel (których nie lubię), paru świecących się od błyskotek rapujących murzynów. Fanom dechy przypadnie do gustu. Zawodnicy czasem coś mrukną pod nosem, a tak zazwyczaj mają coś na kształt krótkich wywiadów przed wyścigiem – nędza niesamowita.

→I SIĘGNIJ PO PROJECT 8

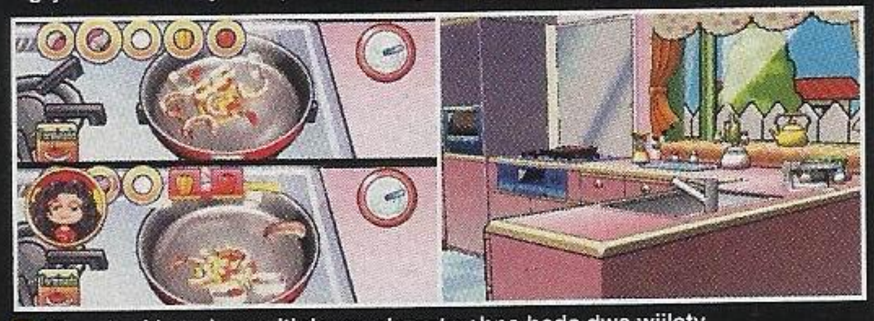
Tony słabuje. Dziadowa grafika, kulejące sterowanie, nuda, monotonia, schematyczność, a jakby tego było mało, **Tony Hawk Downhill Jam** na PS2 jest pozycją bardzo łatwą. Bieda z nędz. ■■

OCENA 5.0

GRA Z GATUNKU: NIKOMU NIE POTRZEBNA



■ To naprawdę fajna i przyjemna zabawka, tyle, że właśnie zabawka. Niestety – gry video w naszym kraju to w dalszym ciągu dobra luksusowe.



■ Nie zabrakło trybu multiplayer, ale potrzebne będą dwa wiiloty.

txt: GANON

Wii

- Wydawca: 505 GS
- Producent: Taito
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Przyjemna graficzka, dużo przepisów i to chyba wsio.
ZŁE: Krótkie to wszystko jak diabli.
BRZYDKIE: Za taką cenę?! To chyba mr(o)zonki!

GULASH: Przyznam, że ubawiłem się po pachy szykując paellę przy pomocy wiilota, szatkując warzywa na drobne czy mieszając w garze – nowatorski kontroler Nintendo stworzony jest do takich właśnie pozycji; ciekawych i zrywających z utartymi schematami. Owszem, to popierdółka, ale taka przyjemna, którą nawet warto mieć na półce obok Zeldy i Wii Sports. Mi podobała się bardziej, niż Ganonowi, ale faktem jest, że przydałoby się drugie tyle przepisów na dania. Jak dla mnie – całe sześć na dziesięć.

COOKING MAMA: COOK OFF

MOŻE NIE UMIEM GOTOWAĆ JAK PASCAL...

Ale na pewno moje kucharskie skille plasują się powyżej męskiej średniej krajowej, bo bez problemu zrobię jajecznicę, mielone albo spaghetti. Dalej chwalić się nie będę, więc z wrodzonej skromności nie napomknę o umiejętności gotowania wody w czajniku, hehe. Ale dość żartów. Ostatnio da się zauważyć, iż gotowanie na ekranie jest trendy. Do tej pory jednak mogliśmy zgłębiać tajniki kolejnych potraw jedynie ślęcząc przed tivikiem, teraz wreszcie możemy wziąć sprawy w swoje ręce.

→I GOTOWANIE PRZEZ MACHANIE

Przez całą, raczej krótkawą przygodę z Cooking Mama, będzie nam towarzyszyć cukierkowa, infantylna aż do bólu zębów oprawa graficzna w mangowym stylu. Na szczęście sam proces kucharzenia nie pozostał do tego stopnia więźniem konwencji i uda nam się rozpoznać, czy kroimy szparagi czy ogórki na przykład. O muzyce za wiele powiedzieć nie umiem, bo zwyczajnie podczas prac w kuchni nie zwraca się na nią uwagi – na tyle nie potrafi wpaść w ucho. Stale za to towarzyszyć nam będą wesołe piski Gotującej Mamy, która, zależnie do naszych kulinarnych sukcesów bądź porażek, będzie nas chwalić lub karcić. A będzie za co, albowiem przebrniemy przez 55 przepisów różnych kuchni, między innymi – włoskiej, rosyjskiej, niemieckiej, francuskiej, chińskiej czy japońskiej. Każdy przepis to lista zadań, jakie musimy wykonać, aby móc daną potrawę upichcić w należyty sposób. I tak, na przykład, by zrobić rybę z frytami (kuchnia angielska akurat), musimy najpierw rozbić odpowiednią ilość jajek. Polega to na delikatnych ruchach wiilota i kruszeniu skorupek o krawędź miski. Jeśli będziemy to robić zbyt energicznie, jajko się stłucze w naszych łapkach. Dalej wypada odpowiednio dodać składniki, co polega na zgadywaniu kolejności poprzez dedukcję tejże z zamazanych ilustracji przedstawiającej ingrediencje. Dalej każą nam mieszać – musimy chwycić pilota wertykalnie i kręcić nim, niczym łyżką. Następną czynnością jest obieranie ziemniaków: w odpowiednich miejscach przeciągać wiilota w dół, zdejmując skórkę – na tym samym zresztą polega przygotowanie ryby. Przyjdzie nam też kiedy indziej różne rzeczy pokroić – wzdłuż, wszerz, w poprzek, szybko tnąc wiilotem, dzierżąc go jak nóż. Nie zapomniano o wałkowaniu ciasta. Chwytamy wtedy kontroler oburącz poziomo i wyprowadzamy – do przodu i do tyłu. Będziemy też smażyć – rzucać na patelnię w sprecyzowanym czasie odpowiednie rzeczy, formować z ciasta pierogi, oceniać, czy nasze przysmaki się już ugotowały, wyjmując je wedle uznania, proszkować itd. Wszystko to machając w specjalny sposób pilotem. I mieszcząc się w limitach czasowych. Przyznać muszę, że czasem ślinka polecieć potrafi.

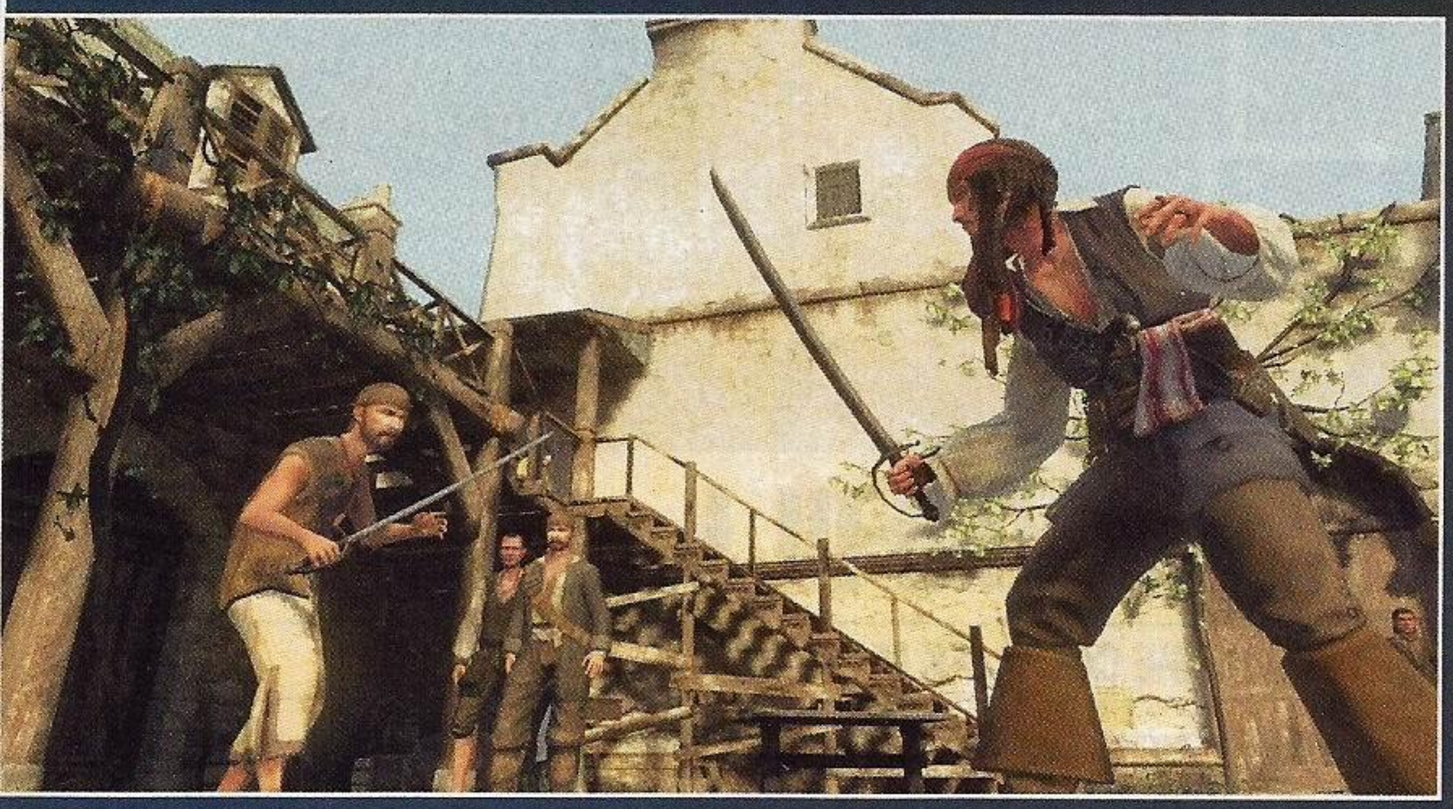
→I SMACZNIE ALE MAŁO

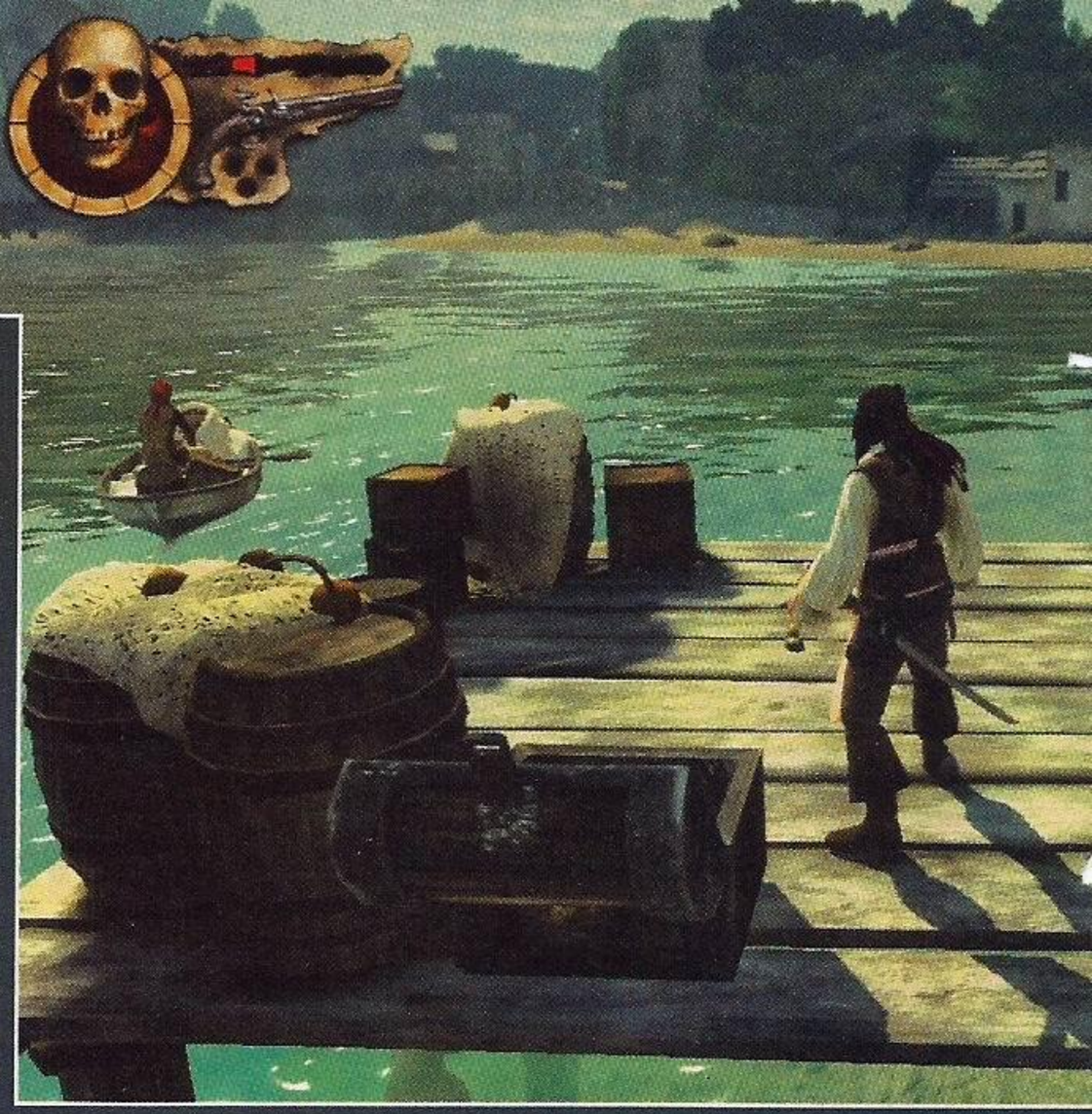
Cooking Mama to przyjemna popierdółka. Ale tylko popierdółka, a jak wiemy, te są kosmicznie krótkie, tak też i ma się sprawa z gotowaniem na Wii. Fakt, można się nauczyć kilku przepisów, ale to za mało. Szczególnie, iż zabawy starczy na bardzo krótko, mimo dość dużej liczby dań. Niestety, kolejne czynności się powtarzają i przestają być frajdą, a irytującą rutyną. ■■

OCENA 5.0/10

LEPIEJ ZAINWESTOWAĆ W WERSJĘ NA DSA

■ Twórcy starali się oddać podczas przerywników charakterystyczne ruchy Sparrowa, jednak moim zdaniem udało się to raczej przeciętnie. Niby wiadomo o co chodzi, ale o ile w filmach wygląda to super, to w grze zdaje się być jedynie parodią. Nie jestem pewien, co nie zagrało, ale chyba brakuje tej naturalności.





PIRATES OF THE CARIBBEAN AT WORLD'S END

NAWET NA KRAŃCU ŚWIATA TEJ GRY NIE KUPIĄ

txt: KAXI

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Disney Int.
- Producent: Eurocom
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Grafika i niektóre momenty zręcznościowe.
ZŁE: Ogólnie biedny system gry i schematyczność.
BRZYDKIE: To nie tutaj, tylko co z tego? Absolutnie nic...

To oczywiście tylko pobożne życzenie recenzenta, który chciałby, żeby rekordy sprzedaży biły gry oryginalne i dopracowane w każdym calu, a nie pierwszy lepszy tytuł na licencji. Praktyka jest jednak taka, że muzyka prosto z filmu, głosy podkładane przez aktorów i możliwość odegrania scen ze srebrnego ekranu przyciąga więcej konsumentów niż, powiedzmy, innowacyjny i rozbudowany gameplay. Z takiego też założenia wyszli panowie z Eurocomu. Zrobili przy tym graczom małego psikusa. Otóż Piraci z Karaibów na PS3 i X360, a PS2 i Wii to zupełnie, ale to zupełnie inne gry. Różnią się absolutnie wszystkim: sterowaniem, systemem walki, trybami rozgrywki, projektem poziomów, bonusami itd. Wspólna jest tylko licencja i podążanie śladem filmów. Tak, filmów, gdyż na grę składają się wydarzenia zarówno z „Na krańcu świata" jak i wcześniejszej „Skrzyni umarlaka".

→| JAK ZŁOTO

Produkt Eurocomu ma jedną, ale za to wielką i niezaprzeczalną zaletę – jest po prostu prześliczny. Tekstury są najwyższej próby, a padają na nie rewelacyjne cienie. Do tego masa efektów świetlnych, których nazwy nawet się nie domyślam. Jakby było mało, postacie wymodelowano z zegarmistrzowską precyzją – najważniejsi bohaterowie spektaklu wyglądają jak żywi! Poruszanie się w takim otoczeniu sprawia prawdziwą przyjemność, a niektóre sceny (jak chociażby akrobacje na maszcie podczas bitwy) zapierają dech w piersiach i pozwalają na chwilę poczuć smak piracki przygody. A przerywniki liczone na silniku gry łatwo pomylić z filmem.

Niestety czar dość szybko pryska, gdyż interakcja z otoczeniem jest znikoma. Nie przesuniecie żadnej beczki, nie rozwalicie ani jednej skrzynki, jeśli nie jest to akurat zaplanowane przez twórców. Jeśli więc przy czymkolwiek pojawi się ikonka interakcji, możecie być pewni, że za chwilę trzeba tego użyć. W związku z czym na przykład otworzycie tylko te drzwi, którymi właśnie musicie przejść. Strasznie to upraszcza (lekkie słowo) i zubaża rozgrywkę. Do tego natkniecie się na szereg niewidzialnych lub symbolicznych, w postaci krzaczka albo innej monstrualnej przeszkody, ścian, żeby przypadkiem nie przyszło Wam do głowy trochę pozwiedzać te przepiękne lokacje. Już nie wspomnę o tym, że Jack Sparrow i reszta korsarzy nie potrafi pływać – czy ja wymagam za wiele od nowej generacji? Do grzeszków dodałbym jeszcze sporadycznie przycinającą animację i okazjonalne przenikanie obiektów. Ale nawet to nie możecie zatrzeć wrażenia, jakie robi wyjście z ciemnej jaskini na skąpaną w słońcu tropikalną plażę. Miodzio.

→| WALCZ JAK MĘŻCZYZNA!

Taki okrzyk sam wyrywa się z ust, gdy widzi się setnego wroga pokonanego tym samym combosem. Generalnie jeden przycisk odpowiada za cios mieczem, drugi za uderzenie z pięści, a dodatkowo można oprycha chwycić za szmaty i posłać w pożądanym kierunku (chociażby ku przepaści). Tylko co z tego, skoro na mięso armatnie najskuteczniejsze jest mashowanie podstawowego cięcia. Odrobinę sytuację ratuje moż-

■ Wydawcy wiedzą, co robią, kupując licencje za grube miliony. Kiedy wróciłem z kina, byłem gotów wystawić Piratom trochę wyższą ocenę. Na szczęście nie musiałem się śpieszyć i po namyśle zrezygnowałem z taryfy ulgowej.

■ Plusem wersji na Xboxa 360 są naturalnie achievementy. Niektórych nie sposób nie zdobyć przechodząc grę, nad innymi trzeba się trochę nabiegać w poszukiwaniu ukrytych skrzyń czy też unicestwiać wrogów w odpowiedni sposób. Do zaliczonych leveli można wracać i śrubować ocenę, którą potem da się porównać z osiągami innych poprzez Live!.

liwość strzału z pistoletu lub miotanie różnymi śmiercionośnymi zabawkami, nie ustrzeże to jednak Was od odruchu wymiotnego, gdy dwusetny przeciwnik padnie od najprostszej kombinacji. Fajnie wyglądają uniki i kontry, ale szybko stracicie ochotę na czekanie, kiedy przeciwnik łaskawie Was wreszcie zaatakuje. Ich jedyną siłą jest bowiem liczba, bo programistom zabrakło chęci na stworzenie choćby namiastki sztucznej inteligencji. Napastnik nawet nie próbuje uciekać przed tlącym się pod jego nogami granatem? W 2007 roku? Na wielordzeniowych konsolach? Że też w piśmie nie można wstawiać emotek – pokazałbym wtedy, co o tym myślę. Na szczęście co jakiś czas zdarzy się nieco silniejszy przeciwnik, którego należy położyć średnio efektownym finisherem, możliwym do wykonania dopiero po zabiciu kilku idiotów. Są również walki bez użycia broni, taka choćby burda w knajpie, ale niewiele wnoszą do rozgrywki

Inną bajką są pojedynki szermiercze, które gracz toczy z istotnymi dla fabuły personami. Można wyprowadzać cięcia na górną lub dolną część ciała oraz pchnięcia, parując podobne zagrania ze strony oponenta. Skuteczna defensywa umożliwia kontry i ciosy specjalne, do tego niekiedy przydadzą się szybkie palce, by wykorzystać do walki otoczenie. Z początku pojedynki są ciekawą, efektowną i wymagającą odskocznią, jednak po pewnym czasie stają się zbyt schematycznie. Ogólnie jednak zaliczam je do jaśniejszych stron gry. Niestety nie mogę tego powiedzieć

INTERAKCJA Z OTOCZENIEM JEST ZNIKOMA. NIE PRZESUNIECIE ŻADNEJ BECZKI, NIE ROZWALICIE ANI JEDNEJ SKRZYNKI, JEŚLI NIE JEST TO ZAPLANOWANE PRZEZ TWÓRCÓW

o różnorodności bohaterów. Wprawdzie wcielicie się w całą trójkę głównych protagonistów, jak również postacie poboczne (podczas niektórych bitew można przełączać się między piratami), jednak wcale tego nie poczujecie – różnice w rozgrywce są śladowe jak orzeszki arachidowe. Szkoda.

→ı KSIĄŻĘ KARAIBÓW

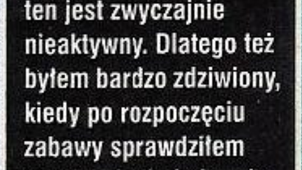
Tak się szczęśliwie składa, że Pirates of the Caribbean to nie tylko prostackie walki, ale też zręcznościowe akrobacje w stylu Księcia Persji czy wiecznie młodej Lary Croft. Nie obejdzie się bez skakania po balkonach, balansowania na rejach kilkanaście metrów nad podkładem, efektownych zjazdów po linie i tym podobnych atrakcji. Szczególnie w pamięci zapadł mi moment, kiedy wisząc jedynie na rękach posuwałem się wzdłuż klifu, a kamera pokazywała wzburzone morze w dole. W sumie moja rola ograniczała się wtedy do trzymania kierunku, ale oprawa zrobiła swoje. Od czasu do czasu przyda się również refleks, kiedy Jack Sparrow straci równowagę i trzeba szybko ratować się przed upadkiem, zazwyczaj śmiertelnym. Zagadki ograniczają się głównie do przełączania dźwigni czy wysadzenia zablokowanego przejścia – w tym drugim wypadku możecie być pewni, że odpowiednia beczka prochu stoi tuż obok. Co godzinę zabawy trafi się coś odrobinę ambitniejszego, ale nie spodziewajcie się cudów. Ustawienie jakichś przekładni w odpowiednim porządku to szczyt wysiłku intelektualnego. Dużo więcej tu różnorakiego zbieractwa: najważniejsza jest oczywiście kasa, którą otrzymuje się również za efektowne (w cudzysłowie) wykańczanie przeciwników i wpływa na ocenę poczynań gracza na końcu poziomu. Poza tym warto rozglądać się za tak zwanymi Shrunkem Heads, które raz, że wprowadzają pirata w coś w rodzaju berserka, a dwa: dają szansę na odblokowanie extrasów w postaci concept artów chociażby. To nie wszystko, ale dalszą wyliczankę sobie zwyczajnie daruję.

Niestety, Pirates of the Caribbean: At World's End nie jest grą nawet dobrą. To nudna, wtórna i prostacka siekanka, której pozwala zaistnieć pierwszoligowa oprawa i sceny wyjęte prosto z filmu. Jeśli wciąż jakimś cudem chcecie wydać na nią pieniądze, ostrzegam, że nie wymieniłem wszystkich zarzutów. Pastwić mógłbym się jeszcze trochę, ale nie starczyło mi jadu i miejsca na stronie. Takie chociażby sceny przerywnikowe, które rzadko pokazują naprawdę ciekawe momenty, a i z pchaniem fabuły naprzód średnio sobie radzą. Gdybym nie widział filmów, nie bardzo miałbym pojęcie co i dlaczego się dzieje. A przecież zapierająca dech w piersiach korsarska przygoda plus oddająca piękno Karaibów oprawa mogłyby podnieść ten tytuł do poziomu co najmniej akceptowalnego. Zmarnowana szansa i wysiłek grafików. ■■

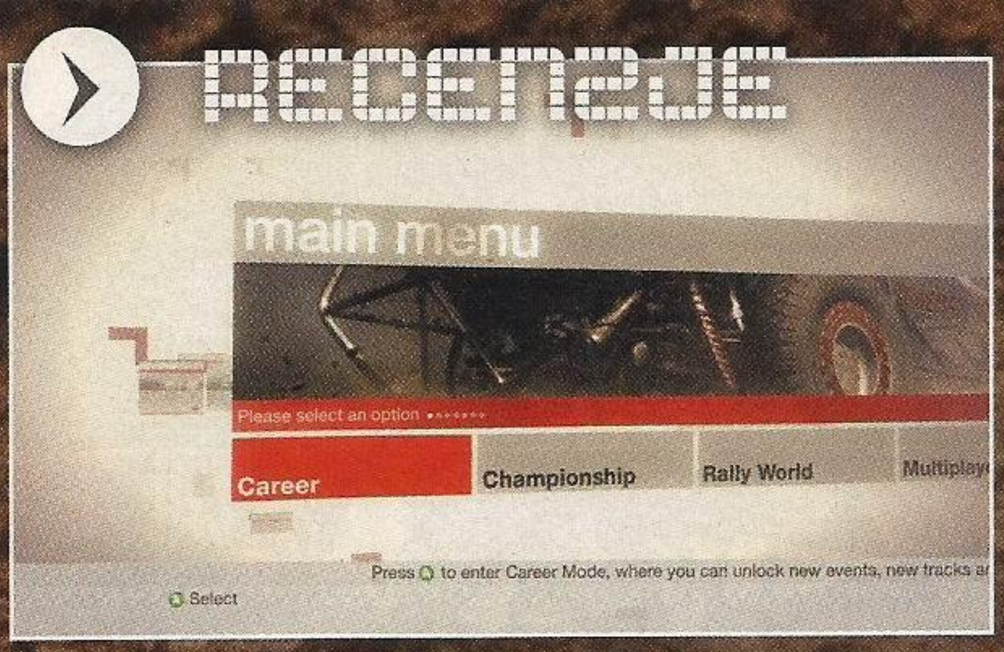
OCENA 5.9/10

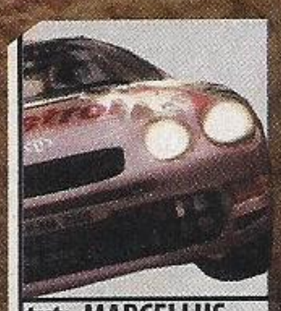
KOLOROWY PAPIEREK BEZ CUKIERKA

SAMO-GŁUPEK



Mimo że to zupełnie zbyteczne, przygoda z piratami zaczyna się od tutorialu wplecionego w pierwszą planszę. Nie byłoby w tym nic szczególnie oburzającego, gdyby nie fakt, że wspaniały Jack Sparrow potrafi wykonać tylko te ruchy, które zostały już zaprezentowane przez samouczka. Mówiąc jaśniej: dopóki gra nie oznajmi, że pod przyciskiem powiedzmy A jest cięcie mieczem, klawisz ten jest zwyczajnie nieaktywny. Dlatego też byłem bardzo zdziwiony, kiedy po rozpoczęciu zabawy sprawdziłem klawiszologię i okazało się, że boski Johnny Depp gówno potrafi.





txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Codemasters
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Różnorodność samochodów, wyścigów, tras. Długa kariera.
ZŁE: Za bardzo zręcznościowe podejście, jak na Colina. Nawet Dirty Colina.
BRZYDKIE: Trochę chrupania i pop-upu, ale całość prześliczna.

qsh: Gdyby wszyscy wywiązywali się ze swoich obietnic, jak panowie z Codemasters przy Colinie – byłoby naprawdę dobrze. DiRT to doskonała pozycja i alternatywa dla asfaltowej Forzy – do czasu nowych WRC i Ralli-Sport (jeśli?) zostaje najlepszą szutrówką.

COLIN McRAE DiRT

W ZASADZIE GRA MOGŁABY NOSIĆ TYTUŁ TRAVIS PASTRANA: DIRT...

Dlaczego? Ano dlatego, że szkockiego akcentu byłego mistrza świata WRC, czy też walijskiego jego pilota, nie usłyszymy w grze ani razu – Codemasters wymarzyło sobie, że podbiją swym racerem Amerykę, gdy teksty będą bardziej luzackie. Co więcej, Colin jest tu tak naprawdę na doczepkę – w ojczyźnie Ronalda McDonalda gra nosi tytuł DiRT. Po prostu. Naszym przewodnikiem po grze jest natomiast Travis Pastrana – słynny amerykański mistrz latania na motocyklach (była nawet gra firmowana jego imieniem). Travis ostatnio, podobnie jak Colin, ściga się ostatnio gdzie i czym popadnie. Na tym polega też DiRT – gra dość daleko odeszła od swych korzeni, czyli jeżdżenia odcinków specjalnych, na których liczy się tylko walka z czasem, bo dorzucono do niej kilka innych dyscyplin oraz rodzajów samochodów. A tak, już nie tylko Imprezy, Lancery i Xsary śmigają po trasach w tym nowym wcieleniu Colina – są amerykańskie pickupy przepychające się na wąskich trasach, wielkie ciężarówki sunące majestatycznie po trasach dotychczas zarezerwowanych dla samochodów rajdowych, a nawet małe, ale przepakowane mocą buggy. Hmm, jak się tak głębiej zastanowić, to DiRT jest w pewnym stopniu takim Pro Race Driverem, tyle że na trasach, gdzie równa nawierzchnia jest rzadkością.

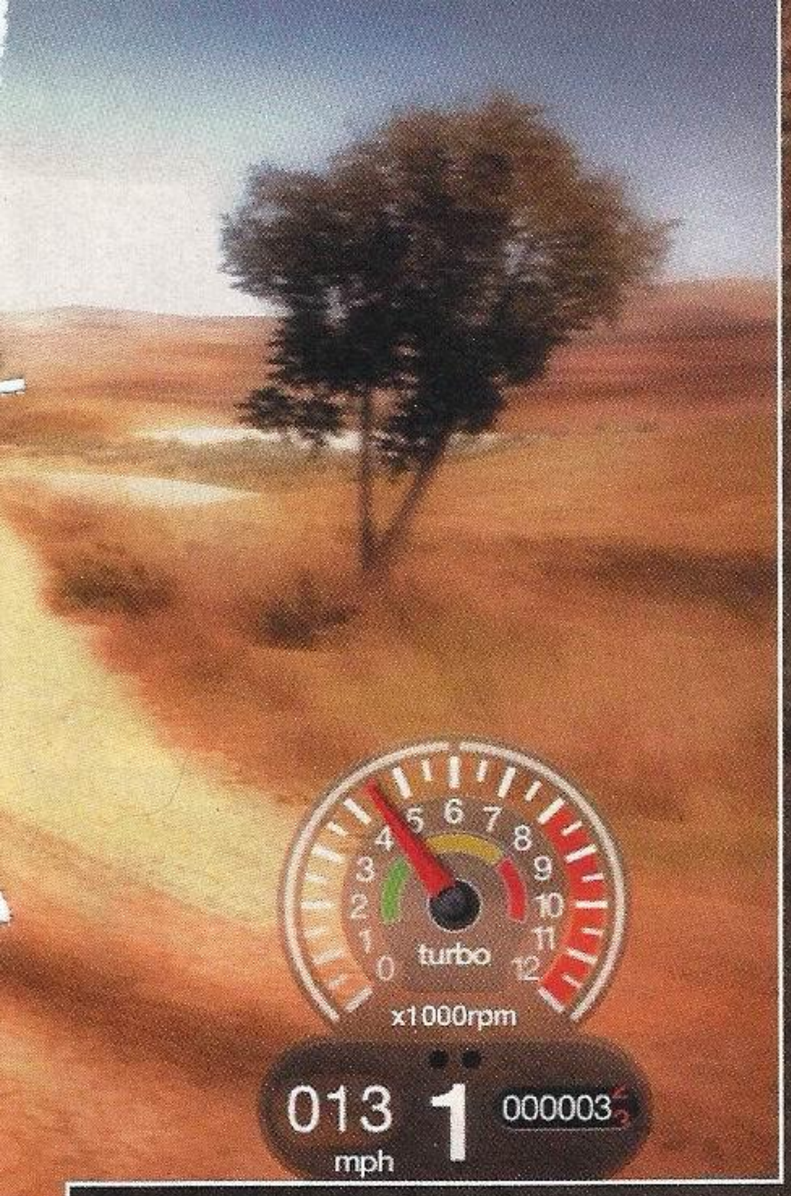
→| SPORO OPCJI

Dotychczas z Colinem było prosto – rajdy WRC bez licencji: trasa z punktami pomiaru czasu, fura rajdowa, uciekające sekundy, umiejętności i łut szczęścia, gdy na pełnej świni tniemy wśród drzew i o włos unikamy potężnego dzwona. Jedynym urozmaiceniem były okazjonalne wyścigi równoległe (Crossover). Pod tym względem zmieniło się wiele – po pierwsze, tym razem można i trzeba ścigać się w stawce w zawodach CORR (Championship Off Road Racing), które odbywają się na wąskich i krótkich sztucznych torach, więc stłuczek nie powinno zabraknąć, a także w Rally Raid, gdzie odcinki są dłuższe, a trasa wiedzie najczęściej przez jakieś kompletne bezdroża. Po drugie, jak już wspomniałem, wachlarz pojazdów znacząco się powiększył – najmniejsze są buggy, ale mają potworny stosunek mocy do masy, więc śmigają jak szalone. Potem są samochody rajdowe z napędem na przód, tył lub cztery osie, półciężarówki rajdowe w stylu Paryż-Dakar i takież ciężarówy, do tego amerykańskie pickupy przygotowane do rajdów CORR oraz ogromne wyścigowe trucki. W sumie pojazdów jest 46, w tym sporo klasyków – jak choćby Fiat 131 Abarth. Nie wszystko jednak wyszło tak, jak powinno – Codies nie potrafili uchwycić tylu srok za ogon i niekiedy samochody zachowują się dość dziwnie. Co gorsza, są to najczęściej fury, z których poprzednie części Colina słynęły – klasyczne samochody rajdowe.

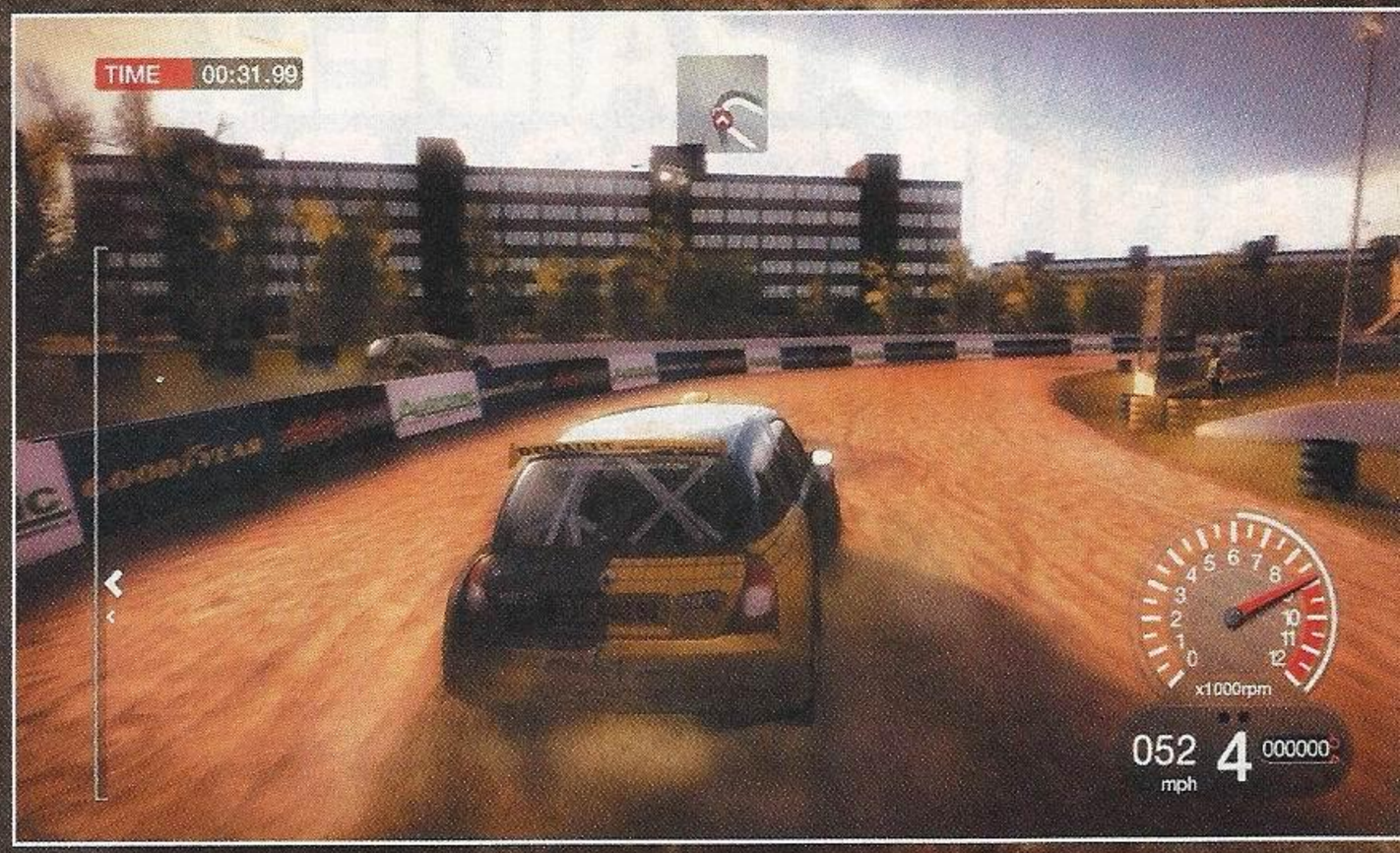
→| PERWERSYJNA JAZDA

Po przesiadce z ultrarealistycznej Forzy do pierwszej rajdówki w Colinie (jakieś Punto, czy inny badziew) przez dłuższy czas nie mogłem się odnaleźć – hamulce zatrzymują auto w miejscu w ułamku sekundy, a przyczepność jest taka, że przeciążenia powinny zedrzeć gumy z felg na pierwszym ostrzejszym zakręcie. Ale tak się jednak nie dzieje, więc trzeba się przyzwyczaić do tego, że fura reaguje bardzo spontanicznie na każdy ruch gałki, co sprawia, że trzeba sobie opracować specyficzną technikę pokonywania zakrętów, kompletnie odmienną od tego, czego uczyli w Forzie – wchodzić szeroko i wychodzić wąsko (zamiast wchodzić wąsko i wychodzić szeroko). Bez wykresu nie mam tego jak objaśnić, ale generalnie łamałem samochód w zakręt o wiele dalej od wewnętrznej niż nakazuje sztuka. Nie zmienia to jednak faktu, że niektóre furki prowadzi się bardzo nieprzyjemnie – nawet na błotnistej glebie zachowują się jak gokart na asfalcie – każde lekkie ruszenie analogiem powoduje radykalną zmianę toru jazdy nie powodując jednak nadmiernej utraty przyczepności, co z kolei sprawia, że poślizgi są w zasadzie nieosiągalne (kontra w ułamku sekundy nas z nich wyprowadza). Co gorsza, wbrew obietnicom programistów, samochody nadal moim zdaniem obracają się podczas skręcania wokół wirtualnego pręta wyznaczającego ich idealny środek ciężkości, czego objawem jest brak bezwładności. Nieco to przypomina oldskulowe wyścigi, w których trasa przesuwała się pod samochodem,

Ciężarówki rajdowe w pełnej krasie – przed Wami rosyjski Kamaz. Ale to nie jedyne olbrzymy w nowym Colinie – są też usportowione amerykańskie ciągniki siodłowe, którymi pojeździmy w zawodach Hill Climb.



Widok z wnętrza kabiny jest naprawdę przefachowy – widać jak kierowca kręci kółkiem i zmienia biegi, można się też swobodnie rozglądać za pomocą prawego analoga. Oczywiście wnętrze każdej fury wygląda inaczej.



a nie samochód sunął po trasie – pod tym względem model fizyczny z Forza Motorsport 2 bije DiRT o kilka klas.

Mimo tych wszystkich wad w DiRT śmiga się bardzo przyjemnie, choć bardzo nierealistycznie – prędkości są olbrzymie, trasy zazwyczaj wąskie i pełne zdradliwych pułapek specjalnie przyszykowanych na wszystkich cwaniaków chcących ciąć zakręty. Na brak emocji nie mogłem narzekać, choć część z nich była bardzo negatywna, gdy po raz kolejny na tym samym trudnym zakręcie zaliczałem Terminal Damage – przysiągłbym, że stojące tam drzewo przyciągało w jakiś magiczny sposób (może to był zdrzewiały Ent...) moją furę.

→| TERMINAL DAMAGE

W tym miejscu muszę pochylić moje dość już wysokie czoło z szacunkiem – Codemasters mają najlepszy system zniszczeń, jaki można spotkać w grach. Forza może się schować ze swoim „realistycznym" modelem, w którym czołówka i cztery kolejne dzwony z prującymi 250 km/h przeciwnikami powodują, że wprawdzie jechać dalej za bardzo się nie da, ale karoseria co najwyżej jest mocno obdrapana i poobtłukiwana, a reflektory stłuczone. W DiRT potężne zderzenie kończy się właśnie Terminal Damage – odpadają np. kółka i nie ma już jak kontynuować jazdy. Nie powiem jednak, że jest to jakiś bardzo przewidywalny system – podczas jednego z wielu testów systemu zniszczeń rozwaliłem furę tak, że pilot miał silnik chyba na kolanach, maski w ogóle już nie było, a najdalej wysuniętym w przód elementem fury były koła; wskaźnik pokazywał zerową lub minimalną sprawność niemal wszystkich żywotnych części, ale do mety i tak udało mi się dojechać. Czemu? Nie wiem, może dlatego, że koła były wszystkie? Próbowałem to „osiągnięcie" kilka razy powtórzyć i podczas większości prób rozwalenie np. turbosprężarki kończyło się Terminal Damage, aż tu nagle znowu się udało – silnik, turbo, skrzynia biegów, przeniesienie napędu oraz chłodnica rozwalona dokumentnie, a ja nadal jestem w grze. Dziwne. Ale nadal fajne, bo tak rozwalić furę można tylko tu.

JEŻELI OCZEKUJECIE SYMULACJI, LUB CZEGOŚ DO NIEJ ZBLIŻONEGO, TO POZA FACHOWYMI ZNISZCZENIAMI NIEWIELE W DIRT ZNAJDZIECIE

→| GRAFICZNA UCZTA

Tam gdzie Forza czasami słabuje, DiRT rządzi. I na odwrót. Graficznie naprawdę niewiele można Colinowi zarzucić – ładniejszych i dokładniej wykonanych samochodów jeszcze nie widziałem na obecnej generacji sprzętu, a widok kabiny wymiata po całości – można sobie nawet spojrzeć na pilota trzymającego notatki na kolanach. Demolowanie fur też jest ucztą dla oczu – pękają szyby, odpadają spoilery i inne zbędne części, gnie się karoseria, majtają drzwi... Zupełnie, jak w poprzednich Colinach, tyle że teraz w HD, co swoje oczywiście robi. Trasy to natomiast zupełnie nowa jakość – te klasyczne są chyba najlepiej zaprojektowane i najładniejsze w historii. Drzewa, listki, igiełki, trawa – wszystko wygląda ultrarealistycznie, a na dokładkę samochód wcale nie przenika przez mniejsze krzaczki – najeżdża na nie i przygina do ziemi. Super to wygląda! I jeszcze o jeżdżeniu niezbyt przepisowym – ostre grzmotnięcie w metalową barierkę powoduje jej fachowe wygięcie. Naprawdę jest na czym zawiesić oko w Colinie, ale szkoda, że czasami zawiesza się grafika – szczególnie, gdy ścigamy się z kilkoma przeciwnikami – wtedy chrupanie wchodzi do gry i nieco psuje ogólnie świetne wrażenie. Podobnie jak okazjonalny pop-up szczegółów trasy.

Udźwiękowienie jest bardzo dobre – silnik, pisk lub szum opon, świst turbo, stukot kamieni o podwozie, odgłosy dzwonów, kibice coś tam pokrzykujący przy trasie – wszystko jest bardzo okej. Ale pilot to przegięcie w amerykańskim stylu... Gdyby tylko opisywał trasę, to nie miałbym pretensji, ale rzucone przed wyścigiem „go get 'em tiger!" powaliło mnie na glebę – co ja, kufa, Spiderman jestem, żeby do mnie per „tygrysie" mówić? A to i tak nie wszystkie głupawe teksty, jakimi sypie z rękawa złotousty pilot oraz rozentuzjazmowany (trudne słowo) Travis. Wow.

→| WARTO, NIE WARTO

Jeżeli oczekujecie symulacji, lub choćby czegoś do niej zbliżonego, to poza fachowymi zniszczeniami niewiele w DiRT znajdziecie. Ale tak poza tym, to jest to bardzo fajnie zrobiona zręcznościowa ścigałka (trochę miejscami mi nawet MotorStorma przypomina) i jest całkiem udaną próbą zmienienia i odmłodzenia serii... Tyle, że nie tego oczekiwałem – prawdziwa rajdowa jazdeczka nadciągnie więc pewnie dopiero z grą na licencji WRC lub z RalliSport Challenge 3. Tyle, że o tych grach nic nie słychać. Problem z DiRT jest również taki, że oprócz fajnej i długiej kariery oraz kilku klasycznych trybów, nie ma tu porządnego multi w sieci – porównywanie czasów jest może i spoko, ale ściganie się z żywymi przeciwnikami jest o wiele fajniejsze... Nawet jeżeli używają głupich filtrów i zdecydowanie za często mają coś do powiedzenia o mojej matce. ■■

Piramidalnie

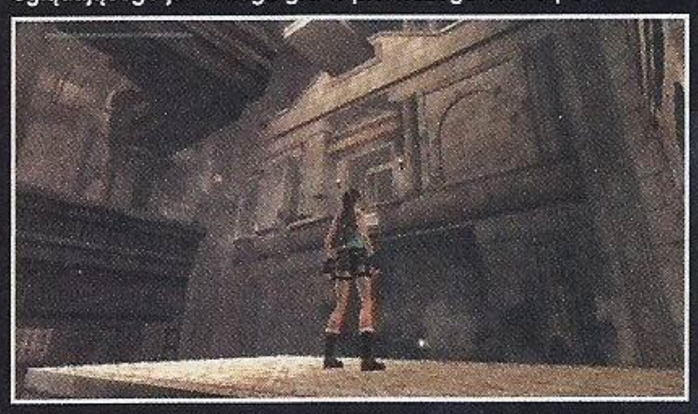
Kariera w DiRT ułożona jest w kształt piramidy, a naszym zadaniem jest dostanie się na sam szczyt, co wymaga przynajmniej kilkunastu godzin grania i zaliczenia kilkudziesięciu eventów. Za zwycięstwa zdobywamy punkty dające nam dostęp do kolejnych wyścigów oraz kasę. Na liczbę zdobytych punktów nie ma wpływu poziom trudności wyścigu, za to floty spływa więcej, gdy postawimy sobie wyższe wymagania – możemy za nią kupować nowe, najczęściej mocniejsze furki oraz zmieniać ich wygląd.

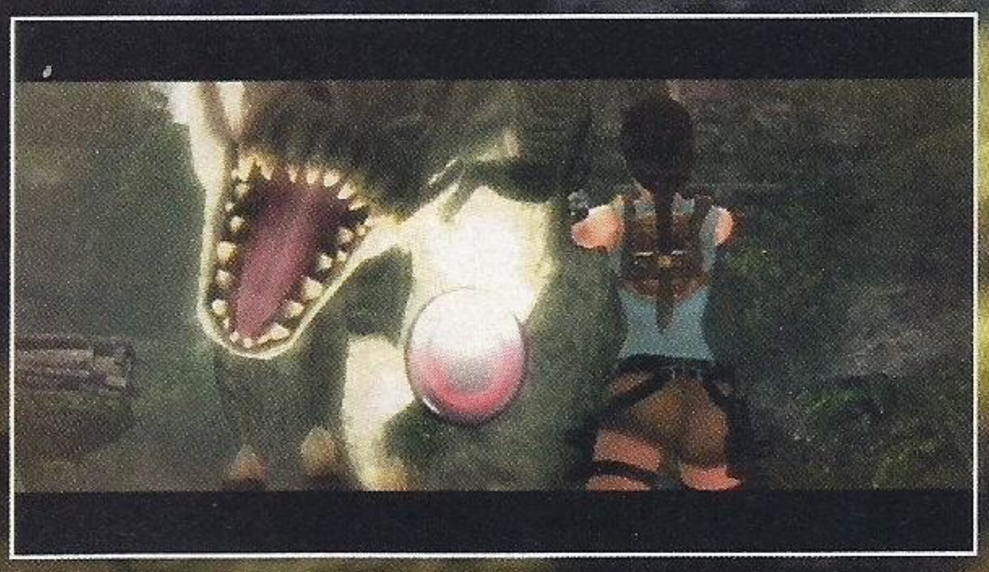
OCENA 7.9/10
ZA BARDZO DIRTY, ZA MAŁO COLIN

LARA CROFT: TOMB RAIDER ANNIVERSARY

SZOK, HORROR, NOWY TOMB RAIDER JEST NAPRAWDĘ DOBRY I DOSKONALE ODDAJE KLIMAT PIERWSZEJ CZĘŚCI. KTO BY SIĘ SPODZIEWAŁ!

■ Wspomnienia powracają jeszcze silniej, gdy wejdziemy do ekranu ekwipunku. Przedmioty, zupełnie jak w oryginale, ułożone są w kółko. Przez chwilę widziałem siebie oglądającego jak kolega gra w pierwszego TR na pececie.





txt: MIELU

PLAYSTATION 2 | PC

- Wydawca: Eidos
- Producent: Crystal Dyn.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wspomnienia, TEN właściwy klimat pierwszego Tomba, projekty poziomów, oprawa.
ZŁE: Mimo wszystko to nie jest gra nowej generacji. Patrzę na Uncharted i boję się o przyszłość Tomba.
BRZYDKIE: Błędy, które nie miały prawa przejść przez betatesty.

GULASH: Noo, to jest Tomb Raider, na jakiego czekaliśmy! Jak dla mnie chłopaki z CD mogą po kolei pukać remake'i wszystkich części. Jeszcze jedna świetna gra na PS2!

Jeśli bardzo chcecie wiedzieć, czy stary/nowy Tomb Raider zarządził, to od razu odpowiem – może nie wymiata, ale jest na tyle dobry, że warto wyłożyć na niego kasę. A to już chyba całkiem nieźle jak na tę niemal upadłą serię, prawda?

Początkowo Anniversary planowano wydać w zeszłym roku, jako prezent-niespodziankę dla fanów Lary Croft kibicujących jej od dekady. To właśnie w 1996 młoda brytolska milionerka podbiła serca milionów nie-tylko-graczy, stając się rozpoznawalną na całym świecie ikoną popkultury. Przyznacie, że to wybitne osiągnięcie, jak na kogoś, kto mógł pochwalić się ciosaną z kołka twarzą, wysokim niczym u Gorbaczowa czołem i piersiami w kształcie stożków. Jednakże w związku z wymianą ekipy zajmującej się tworzeniem kolejnych Tombów (ojcowie serii z Core Design wylecieli, a na ich miejsce wskoczyli Crystal Dynamics znani z Legacy of Kain i Project Snowblind) premiera gry przesunęła się o rok, a w zamian w 2006 dostaliśmy Legendę, którą wielu uznało za próbę, czy nowa firma poradzi sobie z zadaniem.

→| POWRÓT LEGENDY

Pierwsza myśl pojawiająca się w głowie po uruchomieniu gry to: „kurcze, jest taka sama, jak Legenda". Istotnie, jeśli znacie poprzednią część, sterowanie z miejsca macie opanowane. Wiecie już, że Lara sama złapie się, gdy przypadkowo zrobicie o jeden krok za daleko w kierunku przepaści (no chyba, że nie ma opcji, by się chwyciła czegokolwiek – wtedy niestety spadnie), więc kolejne poziomy przejdziecie bez męczącej obawy o utratę życia w głupi sposób. Dzisiaj nawet po upadku w przepaść nie ma powodu do płaczu. Szybki, trwający kilka sekund loading i już można śmigać od ostatniego checkpointu. Spróbujcie jednak powrócić do oryginału, a zaczniecie się zastanawiać, jak można było kiedykolwiek w to grać. Śmierć Lary nierzadko wiązała się z koniecznością powtarzania sporej części etapu, co potrafiło dość mocno zirytować.

Nieomal też zapomniałem jak to było, kiedy co drugi skok trzeba było wykonywać ze szwajcarską precyzją, odbijając się w ściśle określonym miejscu (granica błędu wynosiła kilka pikseli). Gdy teraz radośnie wchodzę na równię pochyłą, po której Lara zjeżdża prosto w śmiertelną pułapkę, nie przejmuję się tym, że muszę zadziałać, by w porę złapać się wiszącej z boku liny. Jak kiedyś można było wykonać kilka karkołomnych skoków jeden po drugim, przy tak drętwym sterowaniu i minimalnym marginesie błędu? Nie mam pojęcia.

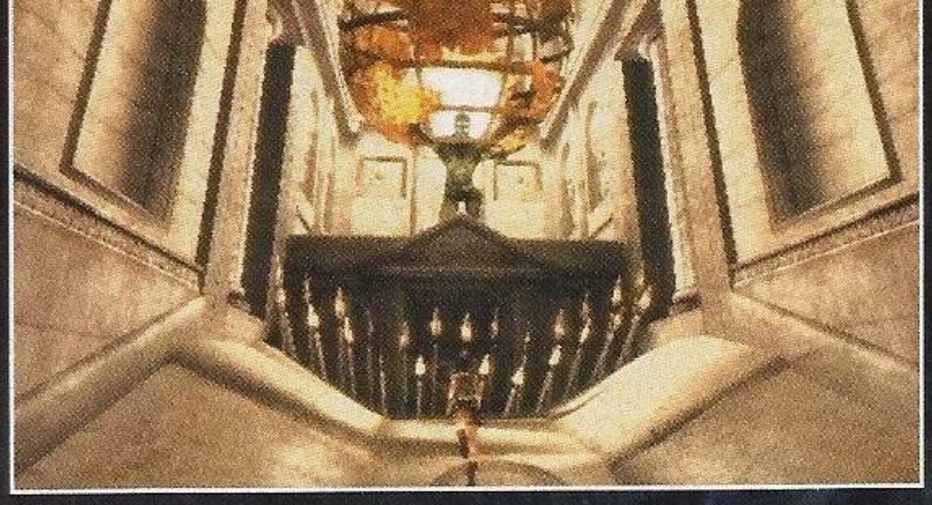
→| STARY NOWY TOMB

Z Anniversary jest jak z remake'iem pierwszego Residenta na GameCube. Niby fabuła ta sama, niby miejsce akcji doskonale znane, ale jednak gra się w to, jak w zupełnie nowy tytuł. Na pierwszy rzut oka wszystko jest po staremu. Lara otwiera drzwi do grobowca zostawiając swojego kompana podróży wilkom na pożarcie, później mierzy się z wyskakującym dosłownie znikąd tyranozaurem, ale jeśli spodziewacie się, że zmieniła się tylko oprawa gry, to bardzo się mylicie. Nowe czasy przyniosły nowe sterowanie, trzeba więc było bardzo konkretnie przebudować poziomy, by jakoś pasowały do dzisiejszych standardów i do nich dostosować zakres ruchów Lary. Dziewczyna niczym Książe Persji nauczyła się biegać po ścianach, tyle, że pomaga sobie liną wcześniej zaczepioną o wystający na suficie hak. Lubi też wspinać się po palach, a nawet wskakuje na ich czubki próbując złapać równowagę. Tak jak w Legendzie, w przypadku nienajlepszego skoku trzeba w takich niepewnych momentach szybko wdusić trójkąt, by dziewczyna złapała równowagę, a gdy dłużej przytrzymamy przycisk odpowiedzialny za skok Lara da dużego susa przed siebie.

Postacią steruje się bardzo przyjemnie i jedyne momenty, gdy można się zawiesić, to te z ruchomymi platformami, kiedy trzeba wykonać kilka szybkich i bardzo dokładnych skoków w bardzo krótkim czasie. Przy najdrobniejszej pomyłce (a o tą łatwo, zwłaszcza, gdy kamera nie zdąży się odpowiednio ustawić) nie pozostaje nic innego, jak zabić się czym prędzej i wgrać ostatnio zapisany checkpoint.

→| HOP BĘC, KIC KIC

Pokonując kolejne etapy przyszło mi do głowy, że autorzy postanowili podzielić Tomba na kilka poziomów „tematycznych". Pierwsze godziny to bieganie po korytarzach, niedużych pomieszczeniach



W dawnych czasach ograniczenia sprzętowe i nieznajomość mocy sprzętu (a może braki umiejętności) sprawiły, że Lara zadebiutowała w krótkich włosach. W Anniversary ma warkocz, a ja przekornie chciałbym znów zobaczyć ją krótko obciętą.

■ Lara dopiero zaczyna przebudowę domu i instalację mechanizmów, które przetestować można w Legendzie, ale nie znaczy to, że nie ma po czym skakać. Trening na rusztowaniach i wspinanie się po pudłach to też dobra zabawa.

z kilkoma półkami skalnymi, gzymsami, kolumnami, po których skacze się do wyjścia. Później bohaterka trafia w miejsce, w którym spędza dobrych kilka godzin. W wielkiej na kilka pięter podziemnej komnacie Lara skacze po wysokiej kolumnie i ścianach przedostając się do kolejnych drzwi prowadzących do mniejszych pomieszczeń skrywających klucze do zamka blokującego wyjście. Dalej na pannę Croft czeka sporo ruchomych kładek, po których trzeba bardzo szybko się przemieszczać. Strasznie spodobała mi się taka zmiana tempa, bo pozwoliła zapomnieć o brzydkich myślach towarzyszących pierwszym minutom spędzonym z Anniversary. Wydawało mi się wtedy, że bardzo szybko znudzę się powielanymi na każdym kroku schematami. Poważnie, wizja skakania z jednej półki skalnej na drugą i dalej na kolumny, ewentualnie huśtania na linie przez kilkanaście godzin zniechęciła mnie do zabawy. Crystal Dynamics poradzili sobie na szczęście z tym tematem w bardzo prosty sposób – sięgnęli do korzeni serii i wydobyli z Tomb Raidera to, co zadecydowało jedenaście lat temu o jego sukcesie.

→| PUŁAPKI EWOLUCJI

Zauważyliście, że w prawie każdej recenzji któregokolwiek z Tombów pojawia się zwrot w rodzaju: „Czy nie można było przenieść akcji do zapomnianego, opuszczonego wieki temu grobowca i zrezygnować z umieszczania w grze niepotrzebnych ludzi?”. Legenda może i była fajna, ale poziom w Tokio, czy nieszczęsna jazda na motorze w pogoni za pociągiem po raz kolejny pokazały, że panna Croft nie jest typem superagenta do zadań specjalnych. Misje w mieście, plądrowanie wojskowych baz, przekradanie się między strażnikami, spotkania z kosmitami... To wszystko zupełnie nie pasuje do klimatu znanego z pierwszego Tomb Raidera.

Strzelanie do półmózgów nie potrafiących ogarnąć konieczności krycia się, gdy ktoś sadzi w ich kierunku ołowiem, zostało więc wywalone z Anniversary. Walka w Tombie nigdy nie stała na wysokim poziomie, a gdyby seria miała nadążyć w temacie za czołówką dzisiejszych hitów tpp, Lara musiałaby albo zabijać równie efektownie jak Książe Persji, albo zamienić się w kobiecą wersję Maxa Payne'a. W sumie niby nawet pojawiła się opcja zwalniania czasu, ale tylko wtedy, gdy dziewczyna rozwścieczy przeciwnika strzelając do niego tak długo, aż ten zacznie w jej kierunku szarżować, więc jest to jeszcze do zaakceptowania.

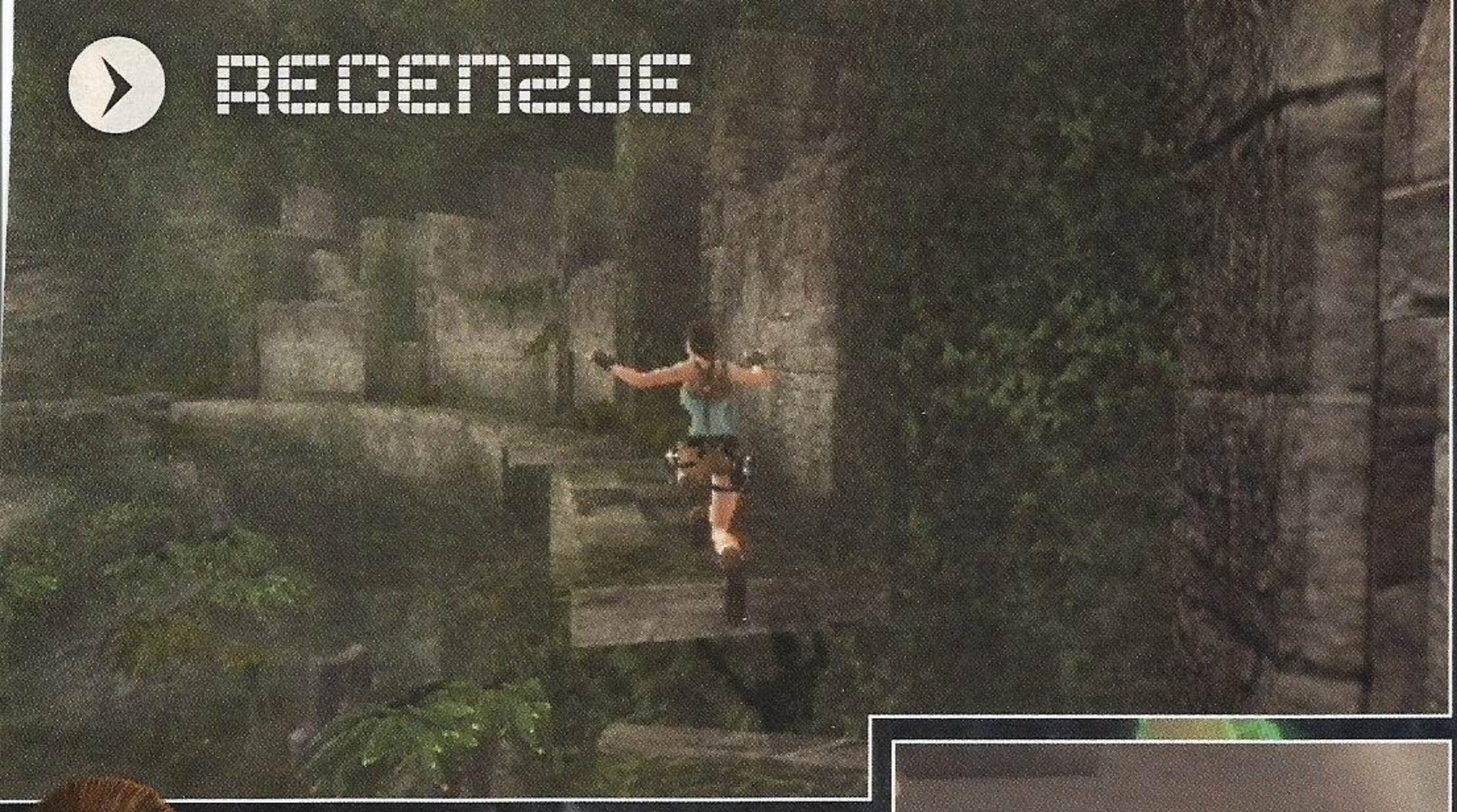
Z kim zatem walczy Lara skoro podczas swej przygody prawie nie natrafia na ludzi? Z dzikimi zwierzętami, oczywiście. Na wybicie czekają wygłodniałe wilki, pantery, lwy, nietoperze, niedźwiedzie, a nawet małe raptory, którym zapomniało się w odpowiednim momencie wyginąć.

→| WALKA? NIE, DZIĘKI

Walka jest prosta, stanowi doskonały przerywnik w niekończących się elementach platformowych. Lara, tak jak Dante, standardowo wyposażona jest w dwa pistolety z niekończącą się amunicją, ale korzysta również z takich cudów, jak na przykład shotgun. Arsenał nie jest zbyt duży, bo nie ma takiej potrzeby. Gdy pojawia się zagrożenie, wystarczy zalokować się na celu i zacząć biegać, uważając, by wykonać szybki unik w momencie ataku. Wkurzony zwierzak zacznie w końcu szarżować, wtedy można zwolnić na moment czas, uskoczyć i w miarę możliwości oddać celny strzał, gdy dwa celowniki zejdą się w jednym punkcie w okolicach czaszki. Ewentualnie wystarczy stanąć na podwyższeniu i spokojnie, bez stresu wykończyć przeciwnika. Do tego dochodzą jeszcze bardzo łatwe pojedynki z bossami, na których

TE DWA WIELKIE STOŻKI

Fani Lary nie mogą przeżyć jakiegokolwiek „zamachu” na wielkość jej piersi. Już przy okazji trzeciego Tomba wysyłali maile do Eidosa z prośbą, żeby nie poddawać jej operacji zmniejszenia biustu. Podobnie było w zeszłym roku – petycję o porzucenie pomysłu zmiany rozmiaru DD na C wysyłano z okazji prac nad Legendą. „Niektóre kobiety mają bardzo duże piersi i ubolewamy, że jedyny ich przedstawiciel w branży gier ma poddać się operacji ich zmniejszenia. Wierzymy w naturalne piękno, więc jeśli duże piersi są jego częścią, niech tak pozostanie!”. Ciekawe ile maili Crystal Dynamics dostali z okazji prac nad Anniversary. Pewnie całą górę, a jak nie, to na pewno chociaż stożek (a nawet dwa).



■ Nieczęsto zdarzające się walki potrafią uśpić czujność. Człowiek zapomina, że w ogóle czasem musi bronić swojego życia, a tu nagle zza rogu wyskakuje raptor. Muzyka wyraźnie przyspiesza, a gracz z miejsca dostaje zawału.

(niespodzianka!) trzeba najpierw znaleźć sposób, by ich następnie szybko wykończyć. Ogólnie jednak czuć, że walka jest tylko urozmaiceniem rozgrywki, podobnie jak obowiązkowe dziś w każdej grze akcji QTE, a więc interaktywne animacje. Na ekranie pojawia się symbol przycisku, który należy wdusić, dzięki czemu Lara nie da się na przykład zastrzelić, tylko zrobi ładny unik i wyprowadzi kontrę. Scenki te powtarza się do skutku, ale nie sądzę, żeby komukolwiek sprawiły trudność – są śmiesznie łatwe, czasu na wciśnięcie przycisku jest bardzo dużo, więc raczej zalicza się je za pierwszym podejściem

→| KRĘCI, GDY NIE WIDAĆ WSZYSTKIEGO

Pojedynki z dzikimi zwierzętami i niemal całkowity brak ludzi, to kilka ważnych części składowych niepowtarzalnego klimatu pierwszego Tomb Raidera. Samotne przemierzanie ogromnych, od wieków opuszczonych, niezbadanych grobowców i zapomnianych świątyń, pozwalało doskonale wczuć się w klimat archeologa-odkrywcy-łupieżcy. Legendzie się to nie udało nie tylko dlatego, że Lara trafiła między innymi do miejskiej dżungli Tokio, ale aż do czasu premiery Anniversary nie wiedziałem w czym tkwił problem. Otóż w poprzednim Tombie kamera ustawiała się tak, żeby dobrze pokazać dalszą drogę. Teraz nierzadko specjalnie dezorientuje, pokazując ścieżkę wiodącą do już wcześniej odwiedzonego miejsca, albo tak się przekręca, że nie do końca wiadomo, w którym kierunku skoczyć. Drobny zabieg, a dzięki niemu nie tylko nie czułem się, jakby ktoś prowadził mnie za rączkę, ale szybko wkręciłem się w rolę samotnego odkrywcy.

Przez chwilę zastanawiałem się, czy takie, jakby nie było, utrudnienie zabawy nie odbije się na przystępności Anniversary dla młodszych czy dopiero zaczynających karierę gracza, ale przypomniałem sobie, jak niełatwym tytułem był oryginalny Tomb i zrezygnowałem. Przesadnie ciężko nie jest, a nawet, jeśli gdzieś przyjdzie spędzić kilka minut więcej, to tylko lepiej dla wczucia się w klimat gry. Spokojnie, nie ma pośpiechu – to właśnie jest magia Tomb Raidera i za umiejętność jej odtworzenia Crystal Dynamics należy się szacun.

→| NIE MA JAK W DOMU

Bez dwóch zdań Lara jeszcze nigdy nie wyglądała tak dobrze. Dojrzałe rysy doświadczonej wieloma trudnymi wyprawami pani archeolog z Legendy zastąpił dziewczęcy jeszcze urok młodej damy, jako że akcja Anniversary toczy się kilka ładnych lat wcześniej. Aha, jeśli nie zauważyliście – przy okazji poprzedniej części zmieniła się zupełnie biografia Croftówny, ale akurat w nowym Tombie nie odbija się to w żaden sposób na fabule. Można za to ponownie pobiegać po posiadłości Lary, która dzięki różnicy czasu między obiema grami znajduje się dopiero w trakcie remontu. Gdzieniegdzie zalegają pudła z rzeczami bohaterki, część pomieszczeń jest niedostępna, pojawiły się za to nowe, poprzednio zamknięte. Szczególnie przypadł mi do gustu basen, którego budowa dopiero się rozpoczęła. Crystal Dynamics pokazali jak dobrze potrafią przygotować ten sam poziom, żeby grało się w niego bez uczucia deja vu, co zresztą przekłada się na całość produkcji. Wystarczyło dorzucić mnóstwo ukrytych bonusów czekających na śmiałków w trudno dostępnych miejscach, wykorzystać liczący fizykę świata silnik przy zagadkach (pamiętacie motyw z opuszczaniem mostu po odpowiednio silnym rozbujaniu się na linie z Legendy? To poczujecie się jak w domu), żeby na nowo zachęcić do spędzenia czasu przy starym, dobrym Tombie.

Szkoda tylko, że czasami zdarzają się dziwne błędy. Larze zdarza się na przykład zablokować między niewidzialnymi ścianami, przez co nienaturalnie „skacze" w miejscu, a stojący przy basenie niedźwiedź potrafi stać oparty przednimi łapami o taflę wody. Gdzie byli w czasie prac nad grą testerzy?

→| SAM W TO NIE WIERZĘ

Dla mnie jednak liczy się to, że w końcu doskonale bawiłem się przy Tomb Raiderze. Nie widzę co prawda przyszłości dla tej serii, jeśli nie nastąpią poważne zmiany, zwłaszcza w czasach, gdy na horyzoncie majaczy sylwetka Uncharted: Drake's Fortune, ale póki co jest czym się cieszyć. Na przykład nieźle spisującymi się lektorami, dopasowującą się do sytuacji muzyką – powaga, nie zauważycie towarzyszącego bieganiu po korytarzach ambientu, ale gdy wejdą flety, bębny i inne instrumenty, będziecie wiedzieć, że oto czas na walkę. Animacja? Płynna. Ruchy Lary? Jeszcze bardziej naturalne niż w Legendzie. A do tego wszystkiego bardzo ładne miejscówki. Nie jest to może najpiękniejsza gra na PS2, nie ma też takich cudów nowej generacji jak Depth of Field (obecny w pecetowej wersji), ale i bez tego Anniversary może się podobać. Dlatego warto kupić tę grę. Nie wiadomo czy kolejny tak dobry Tomb Raider nie trafi się dopiero za dziesięć lat. ■■

■ Ciężko stwierdzić, czy Larze pomniejszono piersi czy nie, ale i tak pewnie znajdą się goście mdlejący na widok dziewczyny biegającej w mokrym podkoszulku po wyjściu z wody.

OCENA 8.2/10

CZAS ZACZĄĆ ŚWIĘTOWAĆ

■ Dialogi zostały nagrane pod kątem next-genów i pasują do scenek z tamtej edycji. Na PS2 i Wii przerywniki wyglądają trochę inaczej, ale korzystają z tych samych kwestii, przez co efekt bywa groteskowy.

txt: KAXI

PS2 | Wii

- Wydawca: Disney
- Producent: Eurocom
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Niezły system walki, QTEsy, dodatki w pokaźnej liczbie do odblokowania.
ZŁE: Rezygnacja z elementów wybitnie zręcznościowych.
BRZYDKIE: Oprawa raczej prosta, ale razi tylko momentami.

MARCELLUS: Grając w Piratów z Karaibów można przekonać się, jak idzie developerom ze średniej i niższej półki opanowywanie mocy PS3 i X360 – jak widać średnio, skoro powstająca w tym samym zapewne czasie wersja na PS2 i Wii bije tamtą swobodnie. Musi najwyraźniej jeszcze trochę czasu upłynąć, zanim dadzą radę zrobić coś szybko i przynajmniej dobrze na mocniejszych konsolach. Bo przecież niczego wybitnego po grach na filmowych licencjach nie można się spodziewać. Ale pewnej przyzwoitości i owszem.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

STAROŻYTNI UTOŻSAMIALI PIĘKNO Z DOBREM

Dziś taki powiedzmy Platon, gdyby miał przed sobą zadanie zrecenzowania PotC: AWE, znalazłby się w kropce. Jak już może przeczytaliście, wersja na next-geny przyciąga oko, ale nijak nie można jej nazwać grą dobrą. Z kolei pozycja o tym samym tytule, ale kompletnie innej zawartości, przygotowana na konsole o jednordzeniowych procesorach, jest siłą rzeczy dużo brzydsza, jednak na pewno oferuje zabawę na wyższym poziomie. Wciąż daleko jej do ideału, ale jeśli po wyjściu z kina chcecie poczuć jeszcze choć cień smaku piracko-awanturniczo-szalonych przygód Jacka Sparrowa, to właśnie ten produkt powinniście wybrać. Ja chciałem.

→| MISTRZ SZPADY

No, może trochę przesadzam, ale tym, czym wersja PS2/Wii bije swoją piękniejszą siostrę na głowę, jest zdecydowanie system walki. Zasadniczo mamy cięcie szybkie a lekkie oraz mocne, lecz wolniejsze. Do tego coś w rodzaju „sztuczki Sparrowa", czyli na przykład nadepnięcie oponentowi na stopę i zdzielenie po twarzy. Jednak w połączeniu z innymi ten klawisz również odpowiada za cięcie, dzięki czemu combosy możemy tworzyć aż z trzech różnych ruchów, co w stosunku do wersji next-genowej jest dosłownie milowym krokiem naprzód. Łaskawi programiści pozwolili nam również blokować – geniusze po prostu! Dodając do tego intuicyjne uniki, broń miotaną oraz wykorzystanie otoczenia do walki, wychodzi nam całkiem sensowna siekanka. Bez żadnej rewelacji, ale nie obrażająca swoją prostotą gracza. Momentami można naprawdę potańczyć z ostrzem pomiędzy przeciwnikami. Do tego dość często trafiają się sekwencje, kiedy należy wciskać wyświetlane na ekranie przyciski, czyli tzw. Quick Time Events. Dotyczy to także pojedynków, które tu również znalazły dla siebie miejsce, jednak różnią się diametralnie od tego, co oferują next-geny. Klawiszologia się nie zmienia, jednak poruszamy się tylko w dwóch wymiarach, a wokół znajduje się przynajmniej kilka urządzeń, którymi możemy zrobić dodatkowe kuku. Nie wymaga to zbyt dużo skupienia, ale jest dużo żywsze i zajmujące niż balet ze szpadą na mocniejszych platformach. Inną sprawą są tzw. Jackanizmy – wprawdzie także polegają na QTE, jednak gracz ma do nich tylko jedno podejście, a sukces oznacza uniknięcie niepotrzebnych walk. Poza tym po prostu miło popatrzeć na to, co wyczynia Sparrow. Kapka humoru z wielkiego ekranu spadła na płytę z grą, ale nie oczekujcie wybuchów śmiechu. Ani ślepej wierności wydarzeniom z filmu – szczegóły dostosowano do potrzeb i fantazji programistów.

→| RĘCE PEŁNE ROBOTY

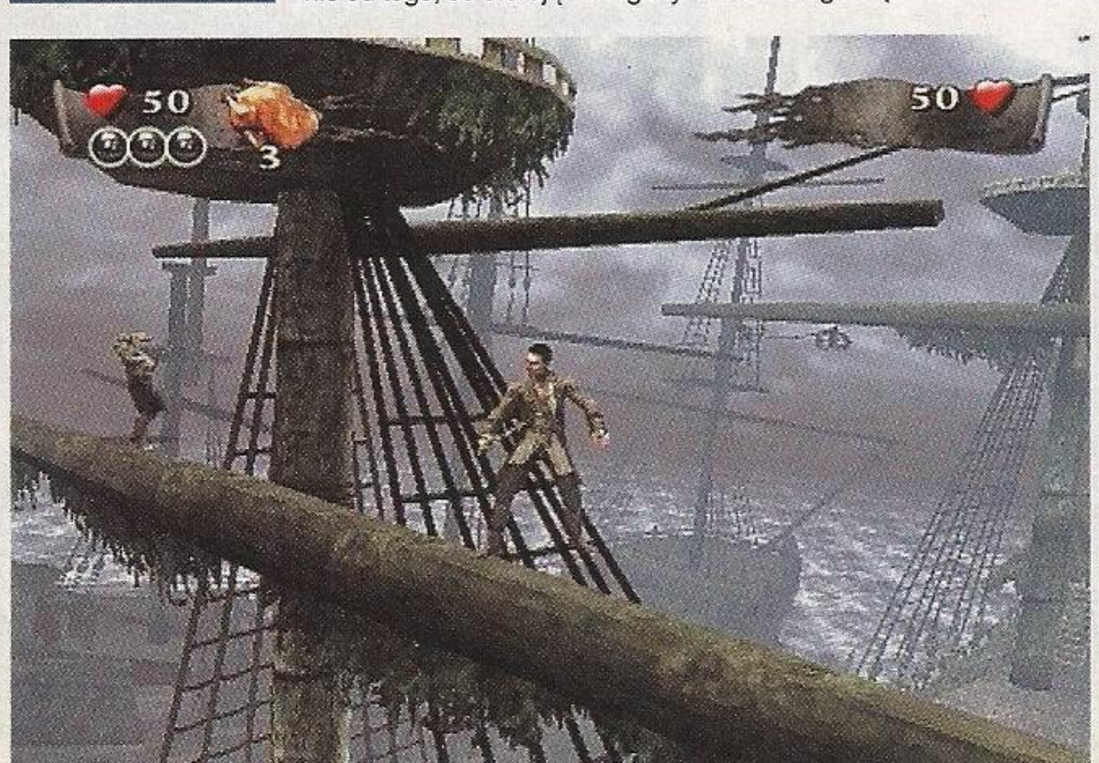
Kolejne plansze są raczej proste, zmierzamy jak po sznurku od początku do końcu, rzadko tylko zbaczając na chwilę w poszukiwaniu sekretów bądź by wykonać dodatkowego questa. A te ostatnie to kolejny mały plusik tej pozycji. Podczas każdej misji, oprócz głównych wytycznych, są również trzy dodatkowe. Czasem to zwykłe zbieractwo, częściej pogadanie z odpowiednią osobą lub wygranie mini-gierki. Zazwyczaj by wykonać wszystkie, trzeba się trochę natrudzić, ale warto, gdyż na odkrycie skrzynie czekają pełne bonusów. Poza trybem przygodowym, autorzy przygotowali bogaty zestaw mini-misji pokroju: „wykonaj 10-ciosowe combo" bądź „zbierz 500 sztuk złota". Do zaliczenia samotnie lub z kolegą. To samo dotyczy też opcji pojedynków. W obu trybach możemy wybrać sobie postać i oręż, a tych do zdobycia podczas Story Mode jest prawdziwe zatrzęsienie. Tak więc, choć główna przygoda nie trwa zbyt długo, przy odrobinie chęci jest co robić i gra nie musi trafić na półkę już po kilku godzinach. Szczególnie jeśli znajomy wpada dość regularnie.

Niestety z tej wersji niemal kompletnie wypadły elementy platformowo-zręcznościowe. Nie ma tu nawet przycisku odpowiedzialnego za skok. Zamiast tego w miejscach, gdzie możliwa jest jakaś interakcja, pojawia się żółty okrąg – gdy staniemy w nim i wdusimy trójkąt, nasza postać przetnie linę, wejdzie na drabinę, zeskoczy ze skarpy i tym podobne.Uniwersalne rozwiązanie, ale nie tak interesujące, jak własnoręczne sprawdzenie sprawności swoich palców. Lub całych dłoni, jak w przypadku Wii.

Wiecie już, że gra do najpiękniejszych nie należy. Ogólnie oprawa wizualna jest bardzo nierówna. Najważniejsze postacie dostały całkiem sporo polygonów, szczególnie na twarz, dzięki czemu podobieństwo nie jest jedynie symboliczne. Otoczenie pod względem włożonych trójkątów zdecydowanie cierpi, a do tego okraszono je średniej klasy teksturami, przez co efekt nie jest piorunujący. Zazwyczaj da się grać bez skrzywienia, przynajmniej ja mogłem, choć wcześniej obcowałem z edycją next-genową, Zdarzają się niestety słabsze momenty, kiedy człowiek rozumie, dlaczego generacje konsol się zmieniają. Choć z drugiej strony to tutaj rozbijecie skrzynki, rozwalicie stoły i zniszczycie krzesła – nie wiem, czemu na PS2 się dało, a na PS3 już nie.

Przez większą część tekstu chwaliłem Piratów, bo siłą rzeczy porównywałem z wersją na next-geny. I summa summarum z tego porównania wychodzą zwycięsko. Nie znaczy to jednak, że mamy do czynienia z tytułem wybitnym. Raczej niezłym rzemiosłem, bez cienia geniuszu, za to pewnymi niedociągnięciami. Na Wii konkurencja jest znikoma, tylko przeciętna oprawa boli jeszcze bardziej, a nad sterowaniem też nie siedziały nie wiadomo jakie mózgi. Mimo wszystko nienajgorszy z tej pozycji zapychacz czasu i jeśli nie spodziewacie się za wiele, możecie spędzić przy nim całkiem miło czas. ■■

OCENA 6.6/10
WYSTARCZYŁO SKONWERTOWAĆ NA NEXT-GENY



■ W sumie nie spodziewaliśmy się przecież niczego innego – to prosta i przyjemna, licencjonowana gierka. Takie też potrafią być udane, jak choćby wydany z pół roku temu slasher Eragon.

CALL OF JUAREZ

PIERWSZA POLSKA GRA NA KONSOLĘ NOWEJ GENERACJI NIE ROZCZAROWUJE

txt: GULASH

XBOX 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Techland
- Liczba graczy: 1-16

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□

DOBRE: Scenariusz, grafika podczas otwartych poziomów, muzyka i gra lektorów, rozbudowany multiplayer.
ZŁE: Nie do końca udane poziomy skradankowo-platformowe, czasem wyskakujące znienacka loadingi.
BRZYDKIE: Tekstury w kopalniach i jaskiniach. No i to platformowe skakanie w fpp...

MARCELLUS: Całkiem ładna i bardzo solidna strzelanka fpp w moich ulubionych klimatach starych spaghetti westernów z małomównym Clintem Eastwoodem.

Zawsze przyjemnie jest sprawdzać w akcji udane polskie konsolowe produkcje. Po pierwsze, nie ma ich zbyt wiele, a po drugie – produkcja gier na konsolach wymaga niewspółmiernie większych nakładów i środków, niż na pececie. Wiecie, inwestycja w te wszystkie devkity, umowy z zachodnim partnerem-dystrybutorem, zgoda na wydanie gry udzielona w tym wypadku przez Microsoft i takie tam hocki-klocki. Pod tym względem na pecetach panoszy się pełna anarchia – każdy robi to, co chce. Z konsolami sprawa jest o wiele trudniejsza. Call of Juarez to polska gra wydana przez Ubisoft, ale bonusowych punktów za sam ten fakt nie dostanie. Naszym zadaniem, jak zawsze, jest krytykować to, co złe i chwalić to, co dobre.

→| ZŁY DZIEŃ BILLY'EGO

Call of Juarez, któremu przyglądaliśmy się już wraz z Mielem w kwietniu, gdy nawiedziliśmy wrocławski Techland, to strzelanina fpp osadzona w realiach Dzikiego Zachodu. Juarez to prastare miasto skrywające olbrzymi skarb Azteków, złoto, którymi mieli wykupić swojego wodza Montezumę z rąk konkwistadorów Hernana Corteza. Zaś tytułowy Zew Juarez to przekleństwo, które dosięga każdego, kto spróbuje położyć na złocie swoje łapska. A tak się składa, że Billy, pół-meksykanin i jeden z bohaterów gry, złota tego szukał przez długi, długi czas. Nie znalazł – wraca więc do rodzinnego miasta z dziurawymi kieszeniami i natychmiast jest świadkiem zabójstwa swej matki oraz ojczyma. Co za dzień.

Pech Billyego, a może nawet i Zew Juarez, polega jednak na tym, że akurat do jego rodzinnego domu wybrał się z wizytą stryj imieniem Ray. Kiedyś był z niego bandyta i zakapior pierwszej maści, niedawno jednak nawrócił się, zamienił spluwy na Biblię i został lokalnym kaznodzieją. Widząc Billy'ego stojącego nad zwłokami brata i jego żony, swój gniew kieruje w stronę młodzieńca. Billy czmycha, a Ray po raz kolejny zapina pas z rewolwerami, by ukarać młodzieńca. Tak w skrócie wygląda początkowy fragment fabuły gry, w której przyjdzie pokierować zarówno jednym, jak i drugim bohaterem – mamy więc rzadką możliwość wziąć udział w bitwie po obu stronach konfliktu, że tak się płomiennie wyrażę.

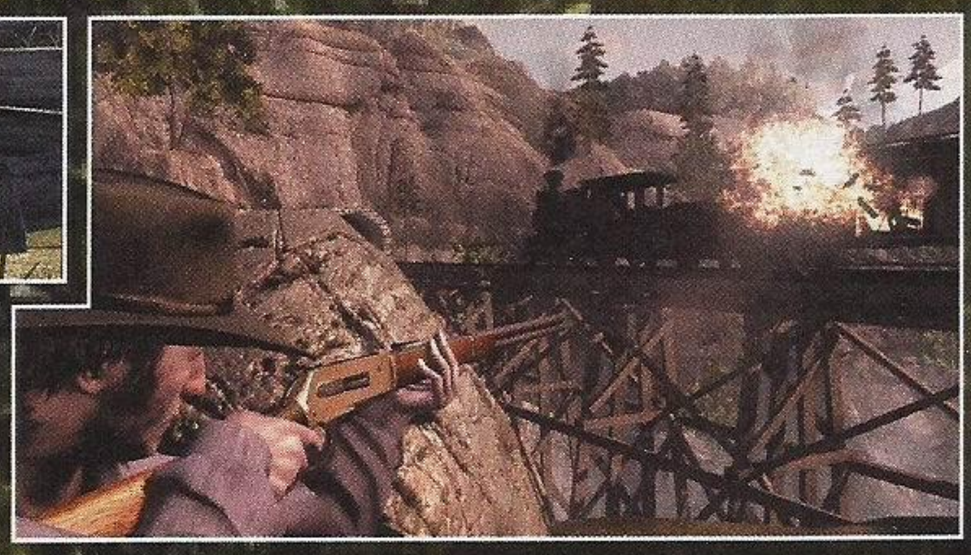
→| BILLY RAY... CYRUS?

Pierwsze skrzypce w tej opowieści gra Revenrend Ray, sprawnie niosący pokój zabłąkanym duszom przez wyzwalanie ich z tego łez padołu. Czyli: przez pakowanie ich do piachu. Poziomy Raya to tradycyjna dla shooterów fpp rozwałka – jest krycie się, sidestepping, spotkania z grupami nieprzyjaźnie nastawionych bandziorów. Pojawiają się nowe bronie – lepsze spuwy, winchester, strzelba, czy laski dynamitu. Mało tego – Ray może posłużyć się Słowem Bożym, a kiedy dzierży w dłoniach Biblię i wygłasza płomienne kazanie do swoich nieprzyjaciół, ci na chwilę głupieją. Zabawny patent. Przy dużych skupiskach wrogów przydaje się także tryb koncentracji – czas zatrzymuje się na chwilę, można naznaczyć celownikami kilku bandytów i automatycznie posłać im celną kulkę.

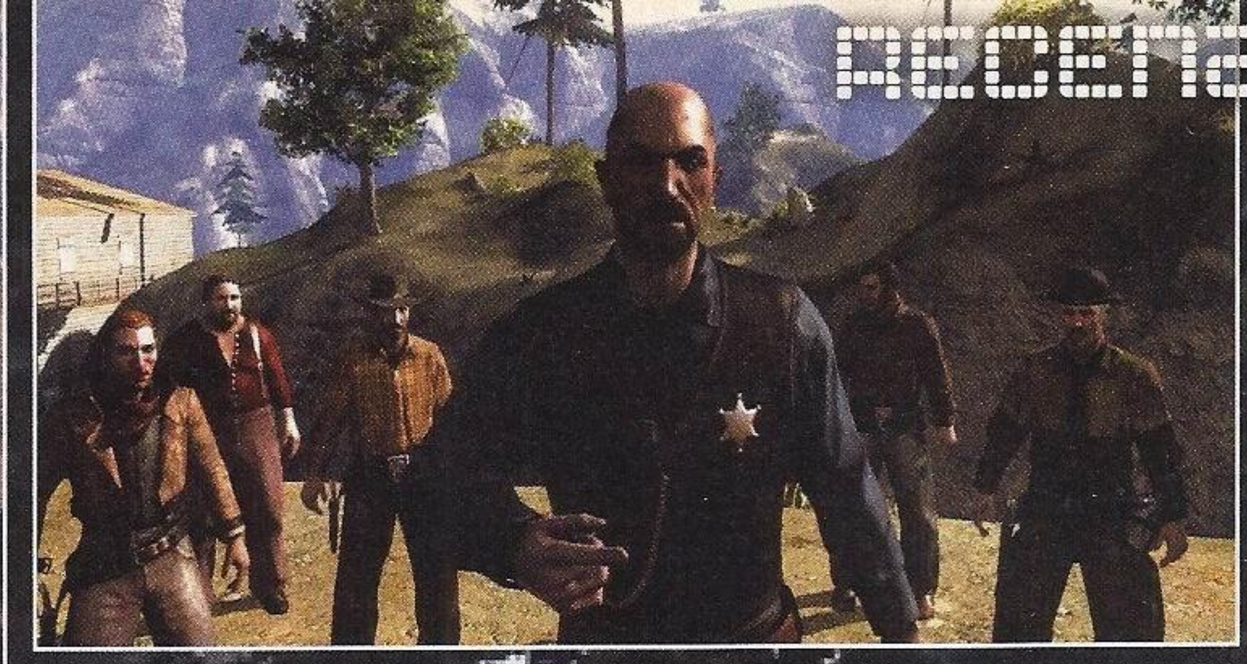
O ile nawiedzony kaznodzieja unosi na swoich barkach ciężar głównej rozgrywki, Billy'emu i jego poziomom nie udaje się to w takim samym stopniu. Mówiąc językiem nowoczesnym – Billy trochę zamula. Uzbrojony w łuk i strzały chłopak może przyjąć na klatę tylko kilka kulek, więc głównie skrada się i pozostaje w ukryciu. Co często jest trudne, bo ciężko wyczuć, w którą stronę patrzą przeciwnicy. Jest także nieco skakania po platformach, czy wędrówek po wąskich półkach skalnych, które niespecjalnie sprawdzają się w trybie fpp, o czym przekonał się już niejeden developer. Czasem Billy do przeskoczenia skalnej rozpadliny wykorzysta swój bicz, ale ten mechanizm również nie został opracowany w zadowalającym mnie w stu procentach stopniu. Krótko mówiąc – levele Billy'ego, choć potraktowane przez developera jako pełnoprawna część opowieści, są jak dla mnie jedynie urozmaiceniem dla głównej zabawy. Aha, obaj bohaterowie jeżdżą czasami konno i jest to jedna z atrakcji CoJ – mechanizm sterowania zwierzęciem jest naturalny i bardzo dobry.

Oprócz rozwałki Rayem i podkradania się Billy'm, Call of Juarez proponuje także kilka innych fajnych akcji. Jedną z nich jest na przykład jazda wagonikami połączona z jednoczesnym ostrzeliwaniem się w kopalni, która może skończyć się śmiercią, gdy pojedziemy nieodpowiednim torem. Innym razem podczas konnej jazdy będziemy gonić uciekający dyliżans i jego obstawę – jak trudno jest strzelać z winchestera siedząc na grzbiecie galopującego konia przekonałem się dopiero grając w CoJ (bo niby jak inaczej, hehe). Muszę przyznać, że pościg bardzo przypadł mi do gustu i w pełni zastępuje atrakcje w postaci przejażdżki pojazdami mechanicznymi w grach umiejscowionych w nowoczesnym, bądź futurystycznym świecie.

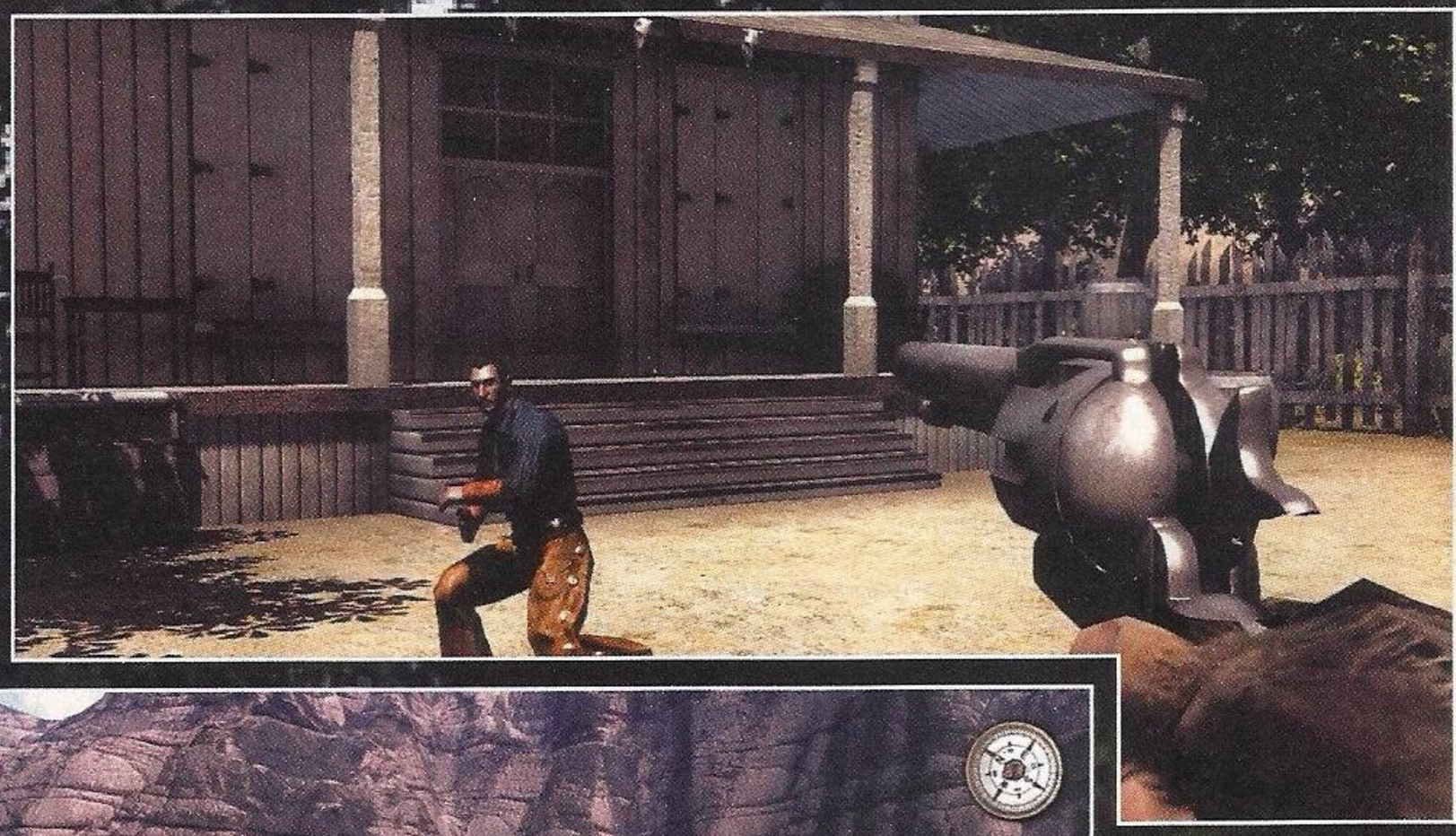
Są również pojedynki rewolwerowców wymagające od gracza nielichej zręczności. Na końcu poziomów na Raya czekają bossowie, rewolwerowcy właśnie. Wiecie, jak to w pojedynkach – spluwy tkwią w kaburach, ręce przy nich, a panowie z błyskiem w oku jednocześnie próbują wyciągnąć broń i oddać celny strzał. Bardzo fajnie wyszło oddanie tego przy pomocy analogowych gałek na padzie – odpowiednie



■ Następujących po sobie wydarzeń w grze nie brakuje – dzieje się sporo i nie można narzekać na brak atrakcji. W poszukiwaniu inspiracji autorzy obejrzeli mnóstwo starych, tanich westernów.



■ Twarze i sylwetki zarówno przyjaciół, jak i wrogów udały się autorom doskonale. Niektóre mordy zakapiorów i ich czerwone, ochlane nosy mogą się normalnie przyśnić. Nie wiem w jaki sposób tak fajnie to wyszło Techlandowi –trójwymiarowy skan największych meneli w miescie był grany, czy co?



■ W przypadku tej gry screenshoty, nawet w HD, absolutnie nie oddają jej prawdziwej urody. Może to wina palety kolorów? W każdym razie Call of Juarez w ruchu wygląda znacznie ładniej niż to, co możemy Wam zaserwować na statycznych obrazkach. Uwierzcie na słowo.

ruchy gałami, w połączeniu z wariującym celownikiem i zwolnieniem czasu czynią z pojedynków prawdziwe wyzwanie, a nie kolejny nic nie wnoszący do zabawy dodatek. Ogólnie gra się nieźle, a zabawa wciąga, także dzięki scenariuszowi. Przez cały czas jest co robić, kolejne atrakcje podawane są w odpowiednich momentach, widać, że gra jest dobrze zaplanowana. A co równie ważne – także dobrze wykonana.

Po ukończeniu kilkunastogodzinnego trybu single można rzucić się w odmęty sieci i spróbować szczęścia w walce z innymi graczami. Techland zadbał o zróżnicowanie rozgrywki – jest kilkanaście map i sporo trybów, jak choćby obrona pociągu przed bandytami (bądź, adekwatnie, napadanie na pociąg), czy westernowa wersja Capture the Flag. Gracze dzielą się na klasy różniące się uzbrojeniem – można być snajperem, bądź rewolwerowcem. W sumie nic rewolucyjnego, ale zabawa w sieci jest na pewno pełnoprawną częścią całego pakietu.

Znacznie gorzej na tle otwartych miejscówek wypadają te w kopalniach czy lochach. Ja rozumiem, że tam jest ciemno, że brązowo, że szaro i w ogóle smutno, ale – po pierwsze – jakość tekstur także jakby spada, a po drugie, można to było zrobić lepiej, co pokazują podziemia w Gearsach choćby.

Spore brawa za to należą się autorom oprawy dźwiękowej. Głosy aktorów podkładających kwestie pod bohaterów to pierwsza klasa – mają specyficzny akcent, ucinają ostatnie litery w słowach niczym teksańczycy, nie jest to w żadnej mierze robota na „odwal się". Bardzo przypadła mi do gustu także muzyka – jest dokładnie taka, jak powinna być w grze, której akcja umiejscowiona jest na Dzikim Zachodzie, a przy tym specjalnie się nie narzuca.

Niemniej czuć, że to konwersja gry optymalizowanej pod twardy dysk w pececie – loadingi występują dość często i znienacka. Wprawdzie podczas doczytywania dalszej części gry możemy poznać fragment jej scenariusza – czytając napisy, albo słuchając lektorów, ale ja po obcowaniu na przykład z wczesną wersją Uncharted na PS2 mam już chrapkę na next-genowe światy streamowane w locie.

ATUTAMI GRY SĄ NIEWĄTPLIWIE WIELOWĄTKOWY I INTRYGUJĄCY SCENARIUSZ, WYRAZIŚCI BOHATEROWIE, A TAKŻE OTOCZKA I KLIMAT

→| JEST DOBRZE

Call of Juarez to konwersja niemal rocznej gry z pecetów, więc nie należy spodziewać się wizualnej orgii na miarę najnowszych gier pisanych z myślą o konsolach nowej generacji. Jednak potrafi bardzo przyjemnie zaskoczyć – szczególnie plansze pod gołym niebem, czyli wszelkie miasteczka, góry, farmy i forty wyglądają bardzo ładnie i szczegółowo. Duża w tym zasługa tekstur w wysokiej rozdzielczości, drobnych detali i bardzo sugestywnej gry świateł. Dobrze widać pojedyncze liście na drzewach, czy źdźbła trawy, a domy i ludzie rzucają fachowe cienie. Rewelacyjnie prezentują się twarze postaci i efekt wyostrzania obiektów znajdujących się na pierwszym planie, tak naturalny dla ludzkiego oka. Animacja jest w miarę płynna – wygląda na to, że gra przeszła jeszcze optymalizację po naszej kwietniowej wizycie w Techlandzie, choć zdarza się delikatnie zachrupać. Ale nie jest to coś na tyle nieprzyjemnego, czym trzeba się przejmować. Niestety, gra jest nierówna.

→| PORZĄDNA, UDANA GRA

Call of Juarez to na pewno ciekawa i dobra propozycja dla posiadaczy Xboxa 360. Atutami gry są niewątpliwie wielowątkowy i intrygujący scenariusz (co, przyznacie, często w shooterach fpp się nie trafia), wyraziści bohaterowie i antybohaterowie, a także otoczka i klimat Dzikiego Zachodu, którego od czasów Gun zdaje się nikt nam nie zaserwował. Będąc z wizytą w Techlandzie zwracaliśmy uwagę na pewną monotonię poziomów Billy'ego, które zwalniają nieco akcję i z jednej strony dają odsapnąć graczowi od wyrzynki Rayem, z drugiej zaś wydają się nieco rozdmuchane. Autorzy twierdzą, że i tak przycięli je w stosunku do pecetowego oryginału... Tak czy inaczej, mi gra się podobała i zachęcam do zapoznania się z pierwszą polską produkcją na Xboxa 360. ■■

OCENA 7.7/10

PORZĄDNY SHOOTER NA DZIKIM ZACHODZIE

C.R.U.S.H.

JUŻ DAWNO TAK NIE GŁÓWKOWAŁEM

txt: qsh

PSP

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Klimat, sposób narracji, historia – dużo tego!
ZŁE: Czasami idzie się zaciąć i w ogóle...
BRZYDKIE: Takie roztocza pojawiające się czasem na mapie.

GULASH: Znowu coś dobrego i świeżego na PSP – ta konsola nareszcie zaczyna funkcjonować na pełnoprawnych zasadach, pojawia się sporo ciekawych gier, nie tylko konwersji, jak to miało miejsce kiedyś. C.R.U.S.H. jest śliczny i znakomicie wysila nie tylko palce, ale i szare komórki. Bardzo udana gra!

Sega jak Sega – raczej trudno spodziewać się po nich wymagającej i skomplikowanej gry. A tutaj proszę – niespodzianka. Nie sądziłem, że są w stanie mnie tak zaskoczyć. Choć może z drugiej strony to tylko wypadek przy pracy...

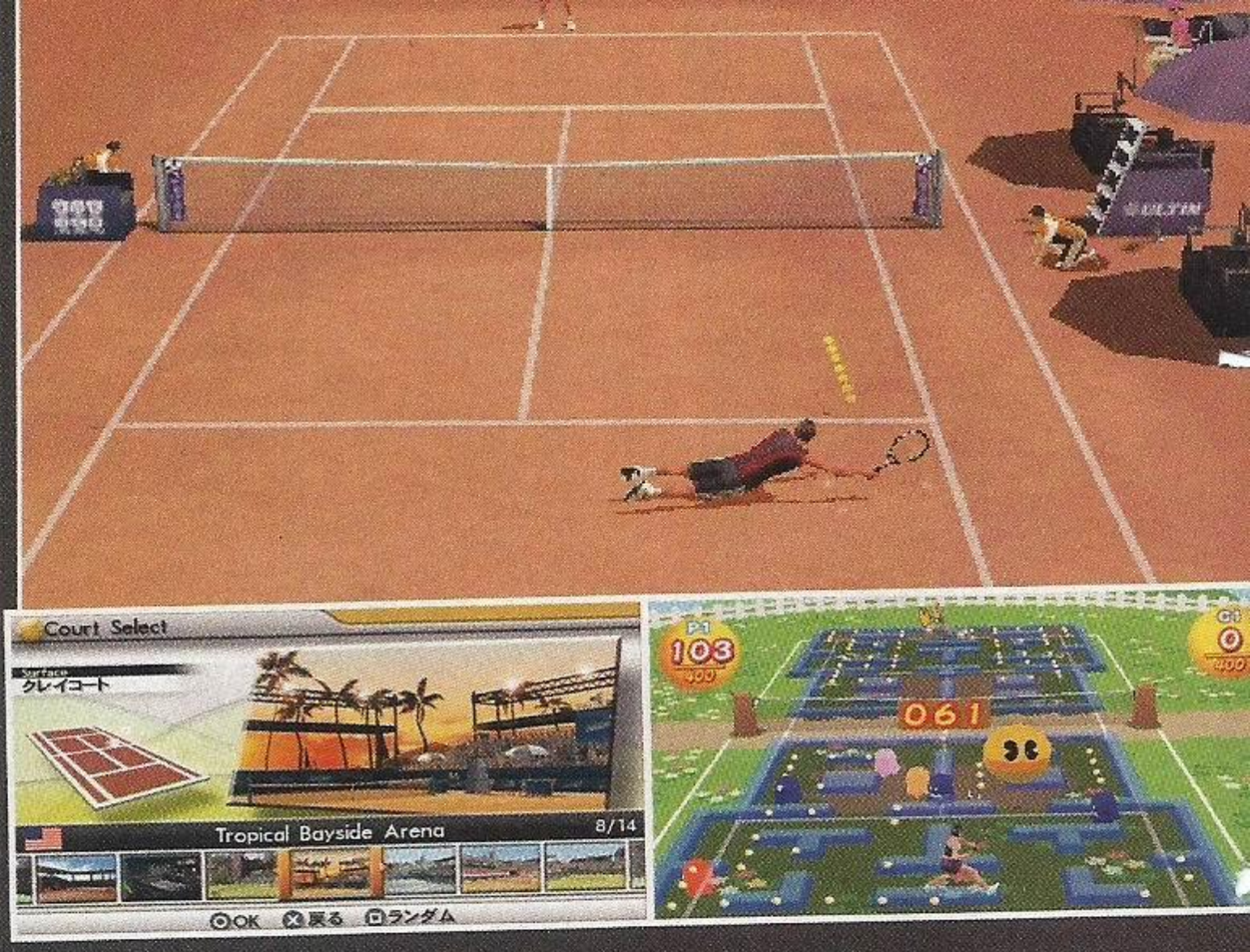
Poznajcie Danny'ego – nastolatka cierpiącego na bezsenność. Wygląda on trochę jak Shaggy ze Scooby Doo, ma blond czuprynę i jest bardzo nieszczęśliwy w związku ze swoją przypadłością. Wciąż myśli o tym, jak to jest zasnąć, dlatego też nie może tego zrobić. Trafia więc do specjalnego zakładu dla psychicznie chorych, gdzie spotyka doktorka, który wynalazł maszynę potrafiącą poradzić sobie z wszelkimi problemami psychiki. Danny sceptycznie podchodzi do eksperymentu, zagłębia się jednak w swój umysł. Historia podana w komiksowym stylu jest przyjemna i całkiem zabawna.

C.R.U.S.H. jest łamigłówkowym platformerem. Każda z plansz (jest ich mnóstwo, podzielonych tematycznie), to trójwymiarowa konstrukcja, na której porozrzucane są specjalne sfery. Sterowanie jest bardzo proste, haczyk tkwi w kamerze i pewnym motywie z nią związanym. Można ją ustawić po jednej z czterech stron lub tak, by pokazywała akcję z góry, a następnie wcisnąć L, by... „spłaszczyć" planszę. Brzmi durnie? Ale to nie moja wina, hehe. Przykład: jesteśmy na niskiej platformie, kamerę wrzucamy nad głowę, podchodzimy do wyższego stopnia, wciskamy L i nagle oba poziomy się zrównują. Przykład 2: widzimy oddaloną (w 3D) ścianę, która akurat jest w prostej linii (2D) przedłużeniem tej, na której stoimy. Dajemy więc L, Danny może poruszać się tylko w lewo i w prawo, przeskakuje w interesujące miejsce i już. Ponowne wciśnięcie wiadomego przycisku przywraca trójwymiar. Brzmi naprawdę ciężko, ale odbywa się bardzo przyjemnie, po czasie intuicyjnie i naturalnie. Na tym pomyśle opiera się z resztą cała gra.

Jest to pozycja przeznaczona dla tych, którzy potrzebują wyzwania dla swoich szarych komórek. Czasami można się całkowicie zakręcić. Sprawę utrudnia dodatkowo podzielenie powierzchni na takie, które w 2D stanowią tylko tło i takie, które w tym widoku są nie do przebycia. Kurcze, pisząc to wszystko sam się czuję, jakbym miał przed sobą niezłą łamigłówkę. Mam nadzieję, że przedstawiłem Wam tę pozycję odpowiednio zachęcająco. Bo to naprawdę oryginalna, wciągająca gra. ■■

OCENA 8.0/10

DLA KAŻDEGO, KTO LUBI WYZWANIA INTELEKTUALNE



SMASH COURT TENNIS 3

NIBY PROSTE ODBIJANIE PIŁECZKI

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Długość zabawy, wymagający system, ładna oprawa graficzna i dźwiękowa.
ZŁE: Początki nie należą do łatwych.
BRZYDKIE: Trybuny wyglądają paściarsko. Podobnie jak niektórzy losowo wygenerowani przeciwnicy.

GULASH: Ta gra jest lepsza niż Virtua Tennis 3 – bardziej skillowa i wymagająca, ale także oferująca więcej satysfakcji. Podobnie jak w pozycji Segi, także i tutaj samotny gracz znajdzie sporo zabawy przy minigrach i kolejnych turniejach, ale w przeciwieństwie do VT3, to jest gra o tenisie, a nie o mini-grach opartych o zasady tego szlachetnego sportu.

Apotrafi nie tylko wciągnąć, ale i zażądać całkiem sensownego wkładu własnego. Bez niego okazuje się, że zwycięstwo jest mało realne. Gdy jakiś czas temu czytałem o SCT3 od Namco, miałem dziwne wrażenie, że firma, która dostarczyła świetnego, zręcznościowego tenisa jeszcze na PS one, nie będzie w stanie rzucić mnie na kolana symulacyjnym podejściem do tego sportu. Ale może po kolei.

Pierwsze, co mnie przywitało, to bardzo dynamiczne intro, moim zdaniem wykonane lepiej, niż to z Virtua Tenis 3. Przewinęło się w nim kilka gwiazd, które później – oczywiście – mogłem wybrać. Główne menu już zwiastowało prawdziwe zatrzęsienie opcji i możliwości, które postarają się, by żaden fan tenisa nie czuł się smutny. Zaczynając oczywiście od opcji, sunąc przez tutorial, rozgrzewkowy meczyk i szansę zagrania w serii pięciu turniejów, znalazłem jeszcze statystyki, wyzwania (mini-gry), opcja multiplayer przez WLAN i wisienkę na torcie – tryb Pro Tour. Pozostałe są fajne na chwilę, ale to właśnie ten ostatni stanowi o sile tego tytułu.

Nie da się pisać o kolejnym tenisie, bez porównania go do ostatniej dobrej gry traktującej o tym sporcie – wspomnianej serii VT. Na całe szczęście dość szybko nasuwają się następujące wnioski: otóż SCT3 jest znacznie bardziej wymagający, realistyczny i skomplikowany, niż jego prostszy kuzyn – Virtua Tenis (obojętnie która część). Przede wszystkim, aby wykonać ładne uderzenie, trzeba przytrzymać przycisk i puścić go w odpowiednim momencie (gdy piłeczka odbija się od powierzchni), co wymaga nie lada treningu i na początku przysparza kilku problemów. Po czasie okazuje się, że jest to znacznie lepsze rozwiązanie, ale trzeba się do niego przekonać. Są wszystkie możliwe zagrania, jest pasek wytrzymałości, są fajne serwy i kilka możliwości zaskoczenia rywala – pod kątem systemu gra nie zawodzi.

Od strony technicznej jest porządnie. Postaci są znacznie ładniejsze, niż w VT i przypominają jak żywo swoich odpowiedników z realu, bogatszy jest też edytor własnego zawodnika. Brzydsze są trybuny, szczególnie widać to na zbliżeniach. Najważniejsze jednak, że gra chodzi bardzo płynnie, a animacja postaci jest wiarygodna. No i nie ma podłej muzyczki w menu.

SCT3 dał mi mnóstwo zabawy, lubię gry z drugim dnem. Są klasyczne, ale fajne rozwiązania: kalendarz, treningi, kilka minigier, statystyki. Są też świeże pomysły – listy od fanów, komentator, długa kariera z losowymi zawodnikami. Rozwalił mnie pewien motyw – gdy szukałem kolegi do debla, koniecznie chciałem Polaka – znalazłem jednego – T. Małysz. Jaja se robią? ■■

OCENA 8.7/10

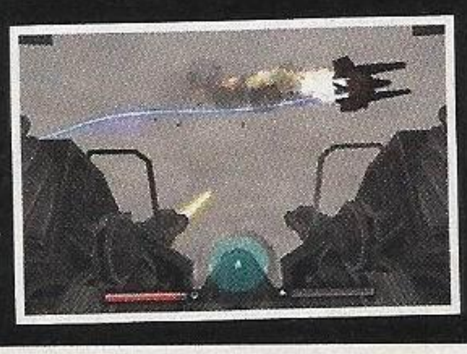
DOJRZAŁY TENIS, DLA BARDZIEJ WYMAGAJĄCYCH

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

FINAL ARMADA

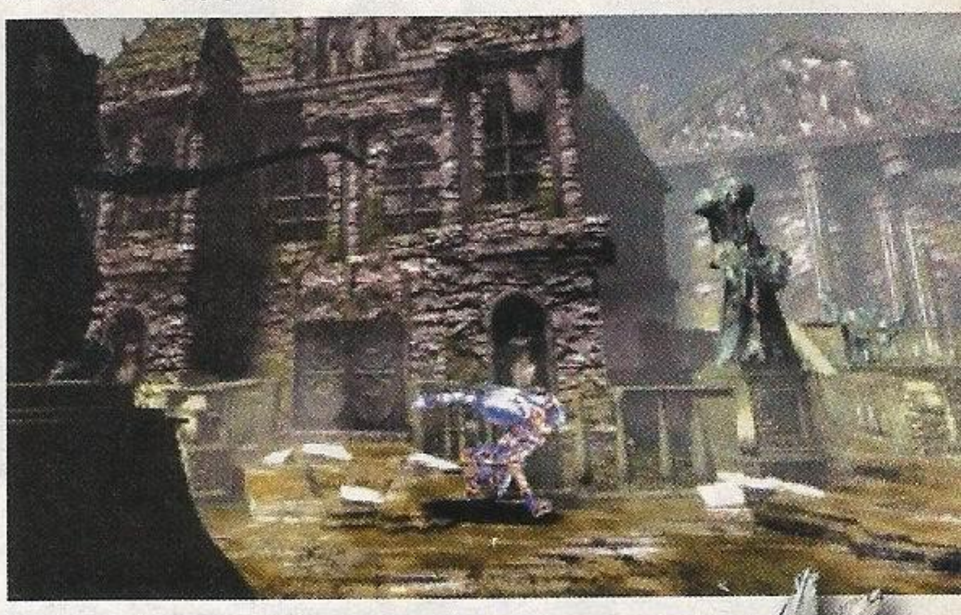
■ Konsola: PS2 i PSP ■ Wydawca: Virgin Play ■ Ocena: 2/10

Wszystko jest tu tak nędzne, że aż pobudza moją empatię względem autorów. Tyle godzin dłubania w kodzie (beznadziejnym, jak widać, ale jednak) poszło na marne, bo spłodzili taką poczwarę. No, ale przejdźmy do meritum, jak to zwykło się ładnie mówić. Co my tu mamy? Przejmujemy kontrolę nad porucznikiem Zake'iem Andersenem, którego nadrzędnym zadaniem jest ocalenie od zagłady planety o niezwykle dźwięcznej i wpadającej w ucho nazwie – Taro-469. Dobra, a teraz wyobraźcie sobie, iż jesteście obywatelami tej planety. Jak będziecie się nazywać? No, dalej, spróbujcie to wymówić. Ale mniejsza z tym – nasz dzielny wojskowy jest fachmanem w sprawach pilotażu wehikułów bojowych. Takie też zapewnienie otrzymujemy od dowódcy, mimo to musimy wziąć udział w treningu i szybkim wprowadzeniu w meandry sterowania oraz obsługi skomplikowanych maszyn. Pojazd, jakim przyjdzie nam kierować, to cacko hybrydowe – może jeździć, jak i zapylać jako poduszkowiec.



Pruć z rakiet i laserów. Jechać na wstecznym. A wszystko to podane w papce najgorszego sterowania, z jakim miałem styczność od bardzo dawna. Później przychodzi czas na mięsko, czyli misje. Ograniczone pustkowia z teksturami z PS one (ach, te czasy!), liczba obiektów minimalna, latające pokraki strzelające w nas blobami, jakieś badziewne zadania – katastrofa, kiła, mogiła. Śmigamy to w tę, to we w tę, nawalamy do niezidentyfikowanych, niechlujnie wykonanych stateczków – w gruncie rzeczy uczestniczymy w jednym wielkim chaosie, wszystko bez ładu i składu, pomyślunku. O co tu chodzi? Nie wiem, jak to możliwe, ale ta gra jest tak odpychająca, iż nie potrafię znaleźć jakichkolwiek pozytywów, ani jednego ciepłego słowa wydusić z mojej klawiatury. Scenki przerywnikowe stanowić winny wyznacznik najniższej jakości. O muzyce kurtuazyjnie nie napiszę. Final Armada to 20 nudnych jak flaki z olejem misji, brzydkich jak zwrócone flaki z olejem i gra się w to mniej więcej jak we flaki z olejem. Wiem, nie da się. Tak też jest i tu. [Ganon] ■■

■ Nordycka mitologia w japońskim wydaniu zawsze ma w sobie jakąś przedziwną nutkę szaleństwa. Nie inaczej jest i tym razem.



VALKYRIE PROFILE LENNETH

txt: GOLOB

PSP

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Tri-Ace
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Piękna, oryginalna fabuła, gra potrafi wciągnąć na długie godziny.

ZŁE: Początkowo system walki, yyy... niektóre postacie są złe do szpiku kości.

BRZYDKIE: W niektórych questach muzyka jest naprawdę brzydka, oprócz tego nic nie zasługuje na to miano.

MARCELLUS: Jedynym poważnym problem Valkyrie Profile jest brak porządnego tutoriala, albo jakichś innych wskazówek podczas gry – naprawdę ciężko jest ogarnąć co bardziej skomplikowane elementy systemu. No i może jeszcze słabo zamulające elementy platformowe. Poza tym jest to jednak godna uwagi propozycja dla wszystkich fanów japońskich erpegów – ładna, ciekawa fabularnie i na wskroś odlskulowa.

„THIS SHALL BE A GRAVE UPON YOUR SOUL!"

Konwersje mają to do siebie, że bardzo lubią się nie udać. Postrzegane są raczej jako nabijacze kasy (choć i tak najczęściej się sprzedają). **Valkyrie Profile: Lenneth** – konwersja oryginalnej gry jeszcze z PS one – całe szczęście należy do tych udanych. Ale i tak wszyscy wiemy, dlaczego Tri-Ace postanowiło wydać ją ponownie...

Na początku trzeba przyznać, że VP opowiada, co prawda w dość chaotyczny sposób, bardzo ciekawą historię. Lenneth – główna bohaterka tegoż RPGa – jest walkirią z krainy bogów, Asgardu, służącą wszechmocnemu Odynowi. Zesłana do Midgardu (czyli „naszego" świata), po to by sprowadzać dusze poległych, najbardziej walecznych wojów do Asgardu. Nie bez przyczyny oczywiście, bo w samym boskim świecie szykuje się święta wojna między dobrem a złem i wiadomo, że przyda się każda para rąk dzierżąca topór i każda zakuta w rogaty hełm głowa.

Gra podzielona jest na osiem rozdziałów plus dwa dodatkowe. W każdym rozdziale znajdziemy określoną ilość dusz, czyli inaczej mówiąc – nowych członków drużyny, których albo zatrzymamy przy sobie, albo wyślemy do Odyna. Właściwie nie znajdziemy, gdyż sama Walkiria posiada umiejętność wyczuwania momentu, w którym wojownik ginie, a jego dusza opuszcza ciało. Wtedy właśnie musimy zainterweniować. Tak pokrótce przedstawić można fabułę i to, o co tak naprawdę w grze chodzi.

→I BRUCE LEE BYŁBY NIEPOCIESZONY...

System walki nie jest do końca jasno wytłumaczony w grze! To jest jeden z poważniejszych mankamentów. Kiedy zaczyna się pierwsza walka na pierwszy rzut oka wiadomo, co trzeba robić, ale z drugim rzutem jest już trudniej, bo nie do końca jest jasne, jak to zrobić. W prostych słowach: drużyna składa się z maksymalnie czterech osób – każda z nich przyporządkowana jest jednemu przyciskowi na padzie (trójkąt, kwadrat etc.). Układ więc wygląda tak, że trzech wojowników jest na froncie, a jeden (magik lub łucznik) atakuje z tylniego rzędu. System jest turowy drużynowo, czyli jednorazowo na przemian atakuje cała grupa – przeciwników lub nasza. Często stanowi to poważne utrudnienie, szczególnie gdy walczymy z twardszymi poczwarami.

Skuteczne combosy napełniają punktowany do stu pasek na dole ekranu – gdy się zapełni postać może wykonać super mocny atak specjalny. Tu mogę się lekko przyczepić, że scenek specjali nie można nigdzie wyłączyć, więc po którymś razie nie daje się już po prostu na nie patrzeć...

→I „POWIEDZ, POWIEDZ CZEMU..."

W niektórych scenkach postacie przemawiają nawet ludzkim głosem, choć w tym przypadku chyba lepiej, by zostały nieme – voice acting leży płasko. Mimo, że głosy podkładają amerykańscy aktorzy udzielający się na przykład w anime „Pokemon" czy „Slayers", nie współgrają one z sobą. Kwestie się długo ładują, a w niektórych przypadkach głos jest tak dramatyczny, że aż zabawny. Oprócz tego postacie udzielają się też głosowo podczas walki: na początku, po eliminacji przeciwnika i po całkowitej wygranej. Powiem tylko tyle, że można było to bardziej dopracować i zróżnicować.

Poruszając kwestię głosu można zahaczyć też o muzykę, która powiedzmy „jest, bo jest". Nie wzbudza jakichś specjalnych emocji, ale też nie odrzuca. Choć dobrze, że PSP można wyciszyć na czas niektórych „dłuższych" questów.

→I TERAZ TO TY JESTEŚ SPRITE...

Strona wizualna VP to po prostu oldskul z prerenderowanymi tłami i trójwymiarową mapą świata. Postacie to ładne, kolorowe sprite'y wyglądające jak dzieci Kapitana Tsubasy i Czarodziejki z Księżyca, czyli wszystko w japońskiej normie. To samo zresztą przeciwnicy: czasem jakiś smok, czasem królik, czarna kula z prądem, czy jakiś kolorowy ptak. Akcja pokazana jest z boku, choć nieraz przyjdzie nam „wejść w głąb ekranu" wchodząc w przeróżne przejścia.

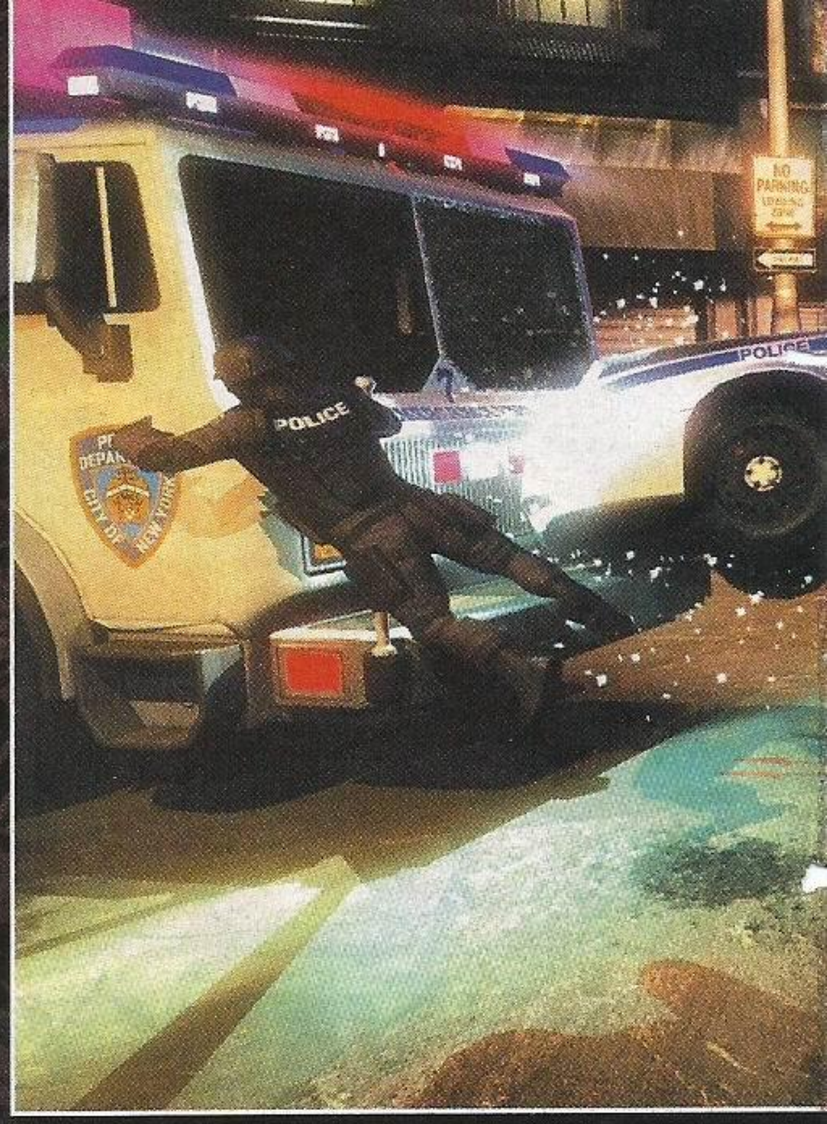
Podsumowując, **Valkyrie Profile: Lenneth** jest grą dla fanów tych klimatów. Cierpliwych fanów wypadałoby dodać, ponieważ czasem można się poważnie zaciąć w niby banalnym momencie. Mimo wielu niedoróbek, czy wręcz pomyłek (jak np. elementy zręcznościowe), gra naprawdę potrafi wciągnąć i zainteresować przedstawioną historią, a z czasem, po obraniu dobrej taktyki i nabraniu doświadczenia nawet system walki przestaje być taki trudny. ■■

OCENA 7.1 /10

PIĘKNA, BOGATA, ALE MIEJSCAMI ARCHAICZNA

■ Świetnie, że Square-Enix zdecydowało się reanimować tę pozycję z PS one i udostępnić ją także na PSP. To jeden z naszych ulubionych erpegów z PS one. Choć nie da się ukryć – gra trochę się zestarzała.

■ Eksploracja miejscówek odbywa się w dwóch wymiarach – można poruszać się tylko w lewo i prawo. Czasem można zmienić plan, jeśli jest jakieś przejście.



THE DARKNESS

„W TEJ GRZE NAJWIĘKSZE ZAGROŻENIE STANOWIĄ ŻARÓWKI, LAMPKI I NEONY, A WALKA Z NIMI PROWADZI DO NIESPOTYKANYCH WCZEŚNIEJ DYLEMATÓW"

txt: MIELU

XBOX 360

- Wydawca: 2K Games
- Producent: Starbreeze
- Liczba graczy: 1-16

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Oprawa, zwłaszcza strona audio, klimat, filmowość.
ZŁE: Zgaś światło tu, zgaś tam i może jeszcze tam... Zabij głupiego przeciwnika, najlepiej nie marnując przy tym amunicji.
BRZYDKIE: Początek jest słabiutki jak niemowlę – trzeba zacisnąć zęby i przebrnąć.

MARCELLUS: Jasno wszędzie, ciemno wszędzie... I tak źle, i tak nie dobrze, ale gra mimo kilku niezbyt fajnych rozwiązań wciąga i nie popuszcza. Nieźle, jak na fpp'a.

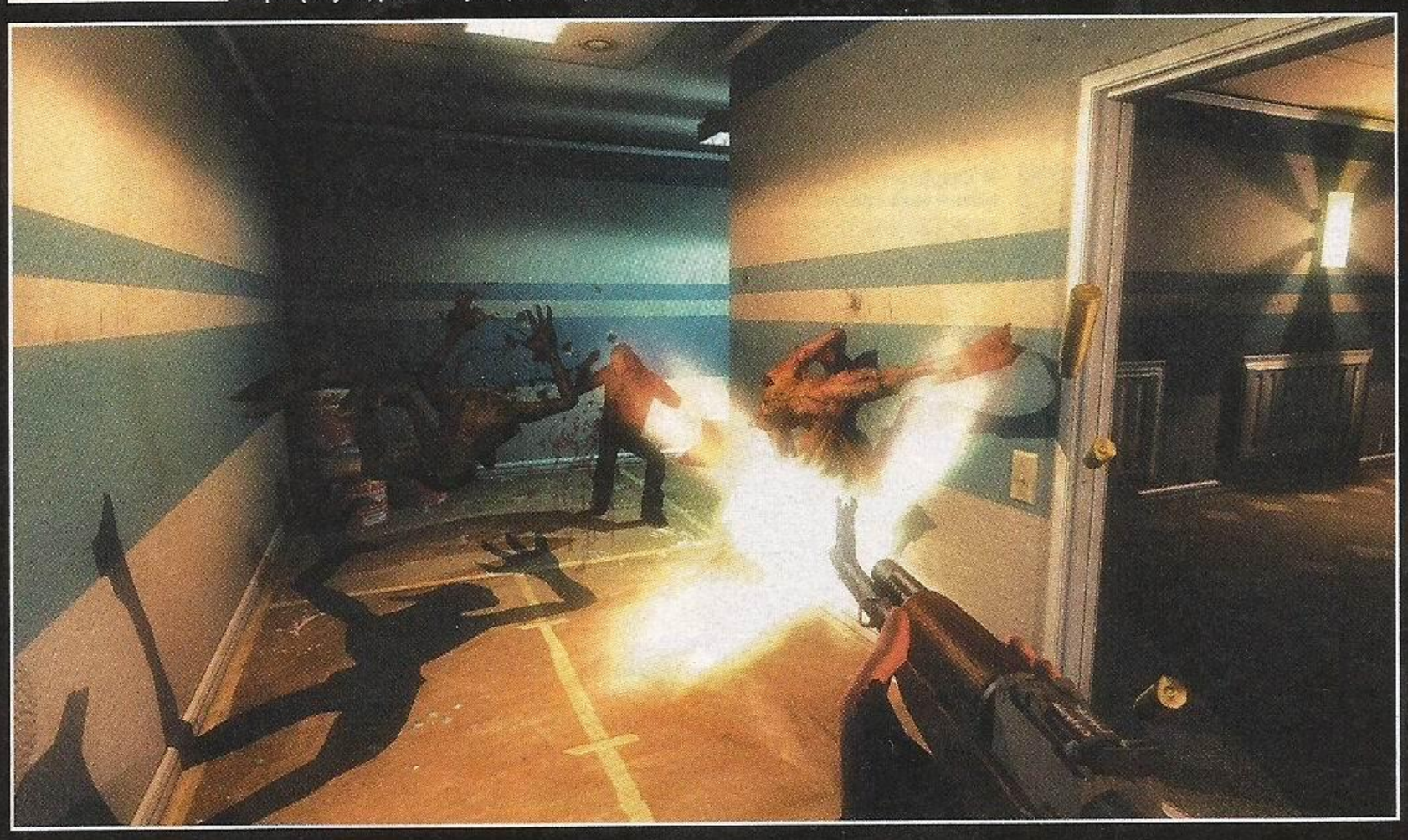
Takie zdanie moglibyście przeczytać na temat The Darkness w zapowiedzi autorstwa Banana, gdyby tylko poszła do druku. W normalnych okolicznościach nie dowiedzielibyście się, że trzeba było wyrzucić do kosza nie tylko kilka ładnych tysięcy znaków, ale przede wszystkim wiele godzin włożonych w sprawdzanie tego tytułu, pisanie tekstu, składanie makiety i robienie korekty. Ale z racji setnego numeru i zdradzania sekretów pracy redakcji, zrobiliśmy wyjątek. Tak to jest, gdy na kilka dni przed oddaniem numeru do druku dostajemy do testów pełną wersję gry, którą sprawdziliśmy wcześniej wnikliwie podczas zabawy z wersją preview. Trzeba więc było na nowo zabrać się za przechodzenie całości i pisanie kolejnego tekstu, na co Banan czasu już nie miał. Ciężko się dziwić – najmłodsze dziecko Starbreeze nie zachęca do tego, by zabierać się za nie dwukrotnie, a to przez irytujące rozwiązania, jak choby konieczność niszczenia źródeł światła.

→| CZERWONE ŚWIATŁO

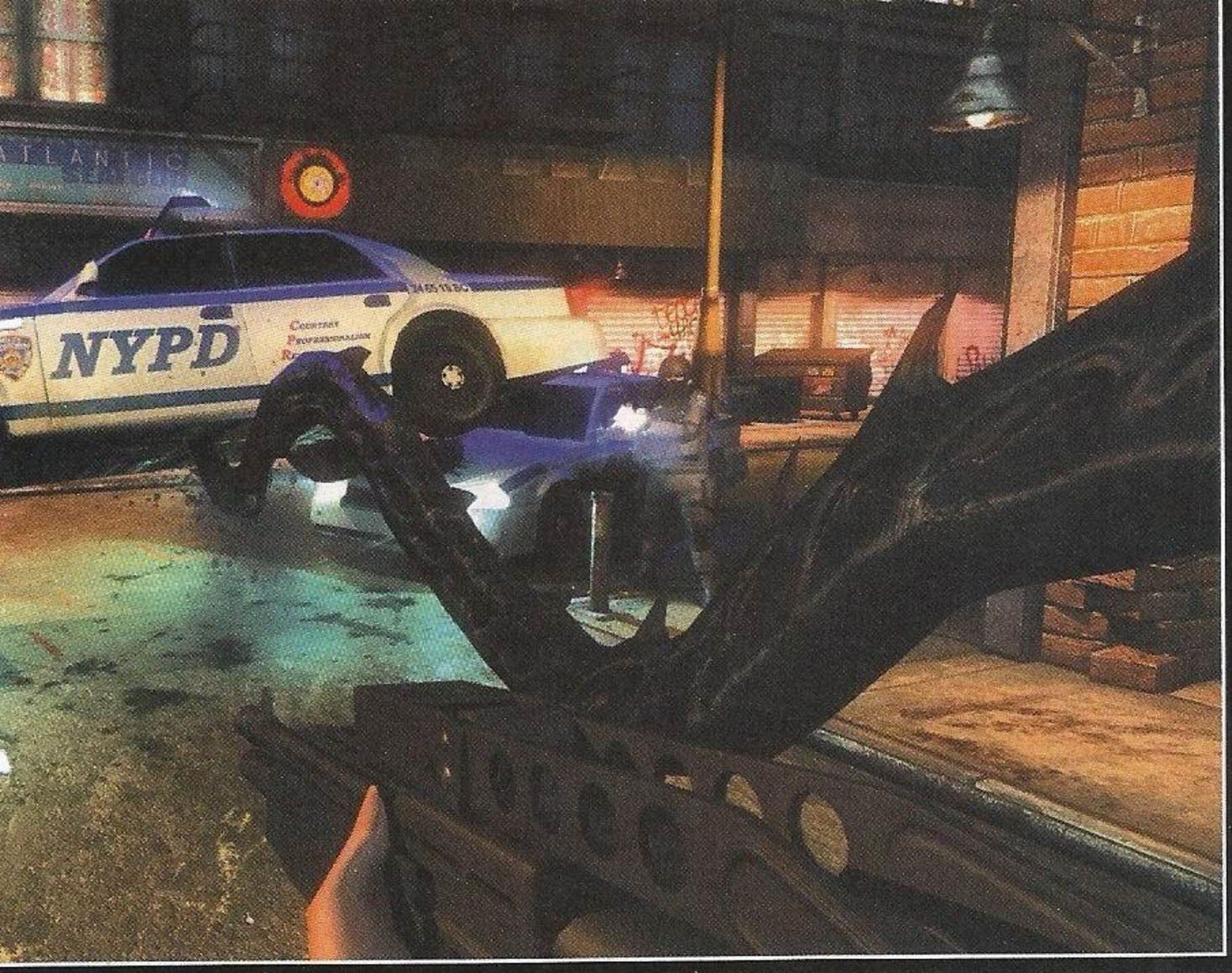
O jakich dylematach mowa w lidzie tej recenzji? Wyobraźcie sobie sytuację, w której bohater, by móc korzystać z potężnych, pradawnych („starszych niż czas") mocy, musi znaleźć się w zaciemnionym miejscu. Tajemnicza siła nosząca imię (niespodzianka!) Darkness nie znosi światła, więc często dochodzi do sytuacji, kiedy z konieczności trzeba biegać po okolicy i strzelać do wszystkiego co się świeci. Problem w tym, że amunicji nie ma za wiele i trzeba dokonywać wyboru – niszczyć lampki lub likwidować (nie)żywych przeciwników. Dlatego starałem się trzymać dystans i długo celowałem w głowy, żeby jednym celnym headshotem wykańczać każdego wroga. Jest to łatwe, bo wystarczy mniej więcej przymierzyć, a bohater automatycznie zalokuje się na celu, ale zabawne co najwyżej kilka minut. Nie pozostaje więc nic innego, jak spróbować swoich sił w bardziej kontaktowej walce. Tyle tylko, że bez wsparcia Darkness Jackie Estacado, dwudziestojednoletni cyngiel mafijny, pada po kilku strzałach. Dopiero tajemnicza moc pozwala mu przyjąć na klatę odrobinę więcej kul. Więc i tak zamiast z przeciwnikami trzeba użerać się ze światłem, by móc z Ciemności korzystać.

→| POŚWIĘCENIE

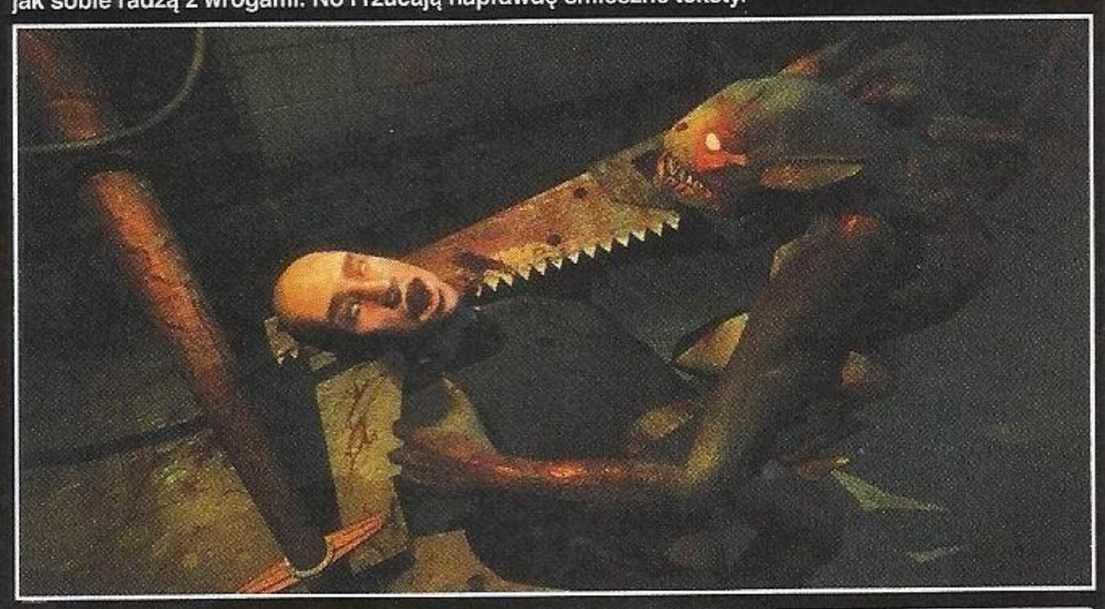
Gdy Jackie nie może używać mocy, gra staje się zaledwie dobrym shooterem, wymagającym odrobiny cierpliwości i zmuszającym do pozostawaniu w ukryciu. Sytuacji nie poprawia mała ilość amunicji i nieregularnie rozmieszczone checkpointy. Czasem trzeba wybić kilkunastu przeciwników, a jeśli ma się pecha i zaczyna dany fragment gry z kilkoma nabojami, to sprawa robi się beznadziejna. Dopiero później, gdy bohater otrzymuje nową moc pozwalającą macką rozbijać źródła światła, zabawa staje się znacznie przyjemniejsza. Tym bardziej, że dochodzi jeszcze opcja przywołania czterech małych pomocników z piekła rodem, rozszarpujących przeciwników na strzępy, strzelających do nich z miniguna, czy bezczelnie wysadzających się niczym terroryści-samobójcy. To wszystko jest bardzo fajne, ale najpierw trzeba jakoś przetrzymać kilka godzin podczas pierwszej wizyty w Nowym Jorku. Zabawa jest mocno liniowa i polega na bieganiu po bardzo podobnie wyglądających miejscówkach i strzelaniu do niezbyt inteligentnych przeciwników. Niby próbują szukać osłon i zza nich prowadzić ogień, ale aż za często wystarczy odsunąć się na kilka metrów, żeby zwyczajnie zapomnieli o zagrażającym im bohaterze. Nie lepiej jest w sytuacji, gdy wypuszcza się pełzającą mackę (Creeping Darkness) potrafiącą wyszarpać swoim wężowym pyskiem pół twarzy nieświadomej zagrożenia ofiary. Nierzadko uzbrojeni po zęby gangole nie potrafią

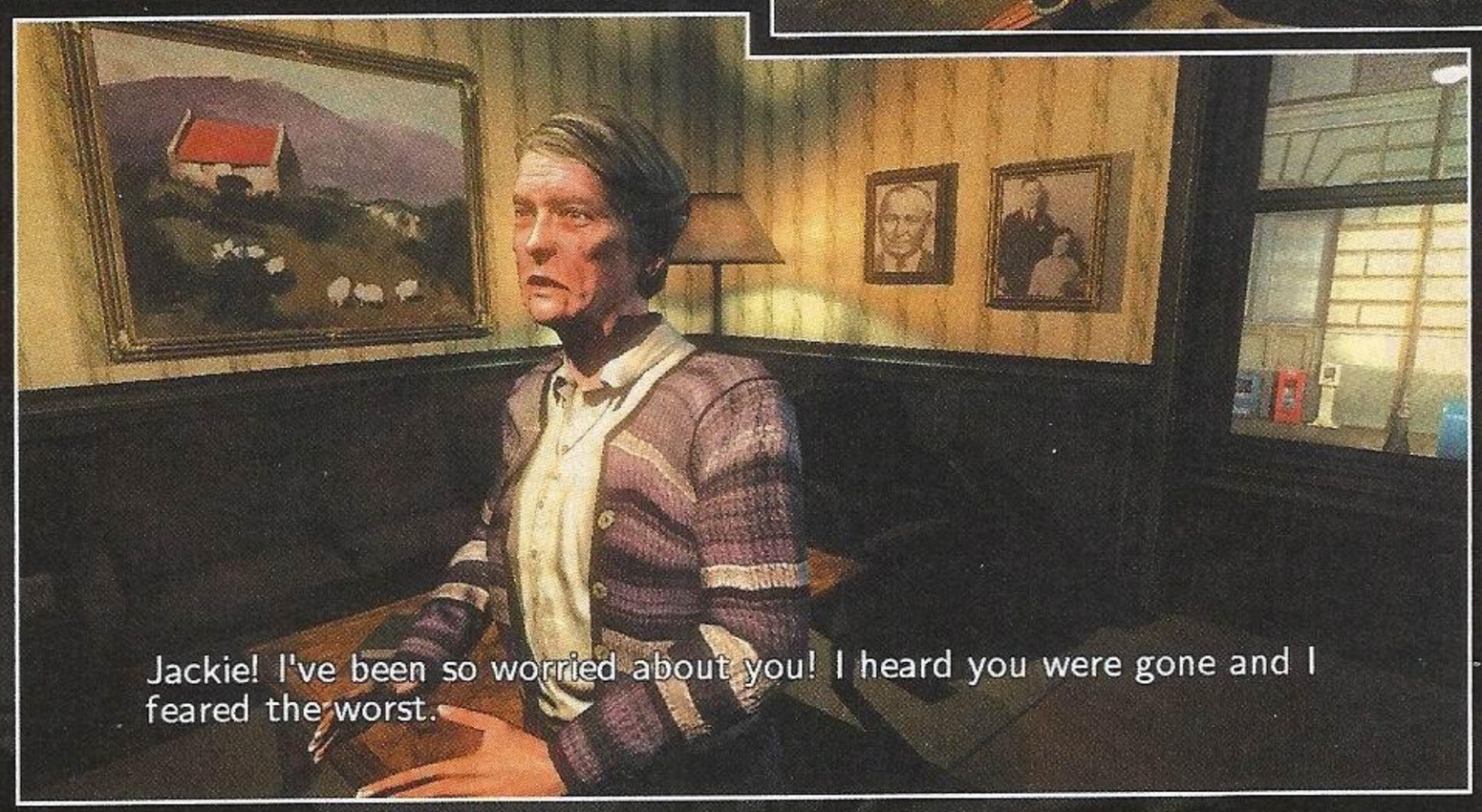


■ Jak zlikwidujemy już wszystkie źródła światła, to robi się tak ciemno, że nie widać przeciwników... Ale darklingi dają sobie radę.



■ Darklingi są bezlitosne w swych działaniach, ale jednocześnie bardzo fajnie się patrzy na to, jak sobie radzą z wrogami. No i rzucają naprawdę śmieszne teksty.





wystrzelić choćby raz na jej widok i bezczynnie patrzą, krzycząc ze strachu, jak ich kolejni kumple giną, a ich serca konsumowane są przez wygłodniałego stwora. Zjadanie kolejnych pulsujących organów zwiększa moc Darkness, a trochę później staje się jedynym sposobem na pozbawianie życia nieumarłych świrów.

→I CIEMNA STRONA DUSZY

Pojawienie się zombiaków z początku było dla mnie szokiem, tym bardziej, że przez kilka godzin śmigałem radośnie po ciemnych zakamarkach Nowego Jorku, pełnych różnego rodzaju elementu. Po stacjach metra, z którego korzysta się od czasu do czasu, kręcą się podejrzane typy, gotowe do bójki mięśniaki, czy tańczący za kasę b-boye. Znudzone życiem prostytutki stojące oparte o ścianę i młode przećpane dziewczyny walczące z bólem na ławkach, to w The Darkness normalny widok, co uznaję za duży plus. To zdecydowanie nie jest ciepła, kolorowa gra. Świat jest mroczny, jego mieszkańcy nie mają wielu powodów do radości, a sami bohaterowie nie oszczędzają się w rzucaniu mięsem. Zresztą przekleństwa to pikuś przy mocnych scenach, w rodzaju egzekucji pewnej ważnej dla bohatera postaci.

→I STOP KAMERA!

O odpowiednie pokazanie myśli, uczuć i emocji Jackiego, Starbreeze zadbało na kilka sposobów, na przykład poprzez momenty, kiedy w czasie loadingu można obejrzeć go stojącego w słabym świetle w zaciemnionym miejscu i dzielącego się przemyśleniami na temat fachu zabójcy, pracy w mafii, czy ogólnie ciemnych stron życia. Taki mroczny „pokój zwierzeń".

To jednak nie wszystko. Co powiecie na wizytę w sierocińcu, w którym bohater wychowywał się ze swoją laską i oglądanie biegających po korytarzach duchów młodego Jackiego i tej właśnie dziewczyny? Przez kilka minut nic innego się nie dzieje, ucicha pościg, nie ma strzelania, żadnej zadymy. Zresztą w kilku innych miejscach ekipa Starbreeze popisała się umiejętnością budowania nastroju, a także zdradziła się z fabularnymi zapędami. W czasie interaktywnej sceny, gdy bohater siada na łóżku ze swoją dziewczyną i razem oglądają film, patrzyłem, jak laska prosi, by chwilę został, przytula się, całuje go i w końcu zasypia. W każdej chwili mogłem wstać, ale moja cierpliwość została nagrodzona achievementem. Fajny patent, więcej takich poproszę.

JACKIE BUDZI SIĘ W CZASIE I WŚ, ALE „NIECO" INNEJ OD TEJ ZNANEJ Z PODRĘCZNIKÓW DO HISTORII I DO AKCJI WKRACZAJĄ ZOMBIAKI

Kilka chwil później, w wyniku kolejnych dramatycznych wydarzeń, Jackie budzi się w czasie I WŚ, ale „nieco" innej od tej znanej z książek historycznych i do akcji wkraczają zombiaki. Purpurowo-brązowe niebo, spalona ziemia, wszechobecny (i bardzo naturalnie wyglądający) czarny dym i nieumarłe postacie nieogarniające, w jakim znalazły się miejscu, to zupełnie inna, ale równie mroczna twarz The Darkness, za co autorom należą się brawa. A dalej robi się jeszcze ciekawiej...

→I KOŃ, JAKI JEST...

... każdy widzi. Graficznie jest, jak to powiedział Marcel, intrygująco. Głównie za sprawą zróżnicowanego oświetlenia, ale nie ma mowy bym padł na kolana i miał ochotę postawić The Darkness ołtarzyk. Jest ładnie, postacie świetnie wyglądają, mają rewelacyjnie oddane twarze i są bardzo dobrze animowane. Z małym wyjątkiem – padający przeciwnicy robią to w tak sztywny, sztuczny sposób, że aż sam w to nie wierzę. Szkoda również, że czasem, głównie przy zabawie Creeping Darkness, kamera się totalnie gubi, szaleje dookoła i trzeba mieć mocny żołądek, żeby wytrzymać oglądanie tych zawirowań. Błędów jest jeszcze kilka, jak łamiące się tekstury, czy znikające na moment połówki ciał zabitych, ogólnie jednak da się je przeżyć. Za to dźwięki – mroczna, momentami ostra muzyka i głosy postaci – są z wysokiej półki. Występujący w roli Darkness Mike Patron z Faith No More brzmi, że pozwolę sobie zacytować Banana: „Odpowiednio surowo, drapieżnie i niepokojąco". Główny bohater i jego laska, gangole i przypadkowi przechodnie; wszyscy są cholernie przekonujący, co przy filmowych zapędach Starbreeze tylko wychodzi grze na dobre.

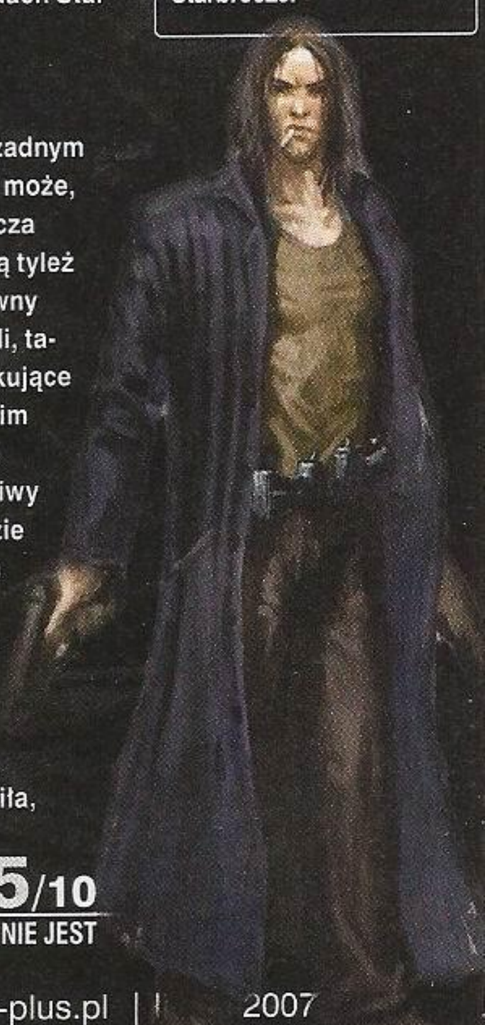
→I PRZEŁĄCZ NA WCIĄGANIE

The Darkness nie jest wybitnym shooterem, żadnym przełomowym rozwiązaniem szczycić się nie może, a na dodatek ma trochę błędów i zmusza gracza ciągłego niszczenia oświetlenia, co jest pracą tyleż żmudną, co irytującą. Ma jednak w sobie dziwny magnetyzm niepozwalający odejść od konsoli, tajemniczą siłę każącą śledzić brutalne, zaskakujące wydarzenia i czekać z niecierpliwością, w jakim kolejnym niesamowitym miejscu znajdzie się bohater. W tej grze w ukryciu czai się prawdziwy Darkness, a gdy sobie to uświadomicie, będzie już za późno, by uratować kilkanaście godzin wyrwanych z życiorysu. No chyba, że nie dacie dziełu Starbreeze szansy po dość nudnym początku. Ja, gdybym mógł, pewnie sam odpuściłbym, tracąc nieświadomie kilka naprawdę fajnych godzin, ale na szczęście gra po pewnym czasie mocno się rozkręciła, więc nie żałuję. ■■

OCENA 7.5/10
RIDDICK TO NIESTETY NIE JEST

TRIGON

Czegoś takiego wcześniej nie było. Ale twardziel Vin Diesel – gość, który w przerwach od umierania w Szeregowcu Ryanie grał z kumplami w papierowe rpg-i, postanowił wziąć sprawy w swoje ręce po ujrzeniu jak rewelacyjna okazała się gra oparta na motywach The Fast and the Furious. Podpowiedź: nie rewelacyjna.
W tej sytuacji pan, który 24 lata spędził turlając kostkę by ustalić, co robi jego półogr w D&D, założył firmę Trigon Studios i dosyć szybko okazało się, że faktycznie jest takim nerdem, za jakiego przedstawiał się w wywiadach telewizyjnych. Pierwsza gra robiona prze Trigon Studios wraz ze Starbreeze Studios okazała się... niezła. Może nawet o niej słyszeliście. Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay.
Co w zgrabny sposób łączy tę ramkę z głównym tekstem. Bo wiecie – The Darkness też zrobiło Starbreeze Studios. Już bez Trigona, ale to wciąż Starbreeze.



ODIN SPHERE

POWIEM TO OD RAZU: MUST-HAVE DLA FANÓW JRPG!

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Atlus
- Producent: Vanillaware
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: W takiego jRPGa jeszcze nie graliście!
ZŁE: Szczegóły, ale nie będę się ich czepiał.
BRZYDKIE: Zwolnienia animacji psują wzorową oprawę tej gry.

MARCELLUS: Nie trzeba być Kwadratowym, żeby robić dobre jRPGi – taka myśl nasuwa się przy porównaniu Odin Sphere z Dawn of Mana, które wypada o wiele korzystniej dla dzieła firmowanego przez mało znaną ekipę Vanillaware (na koncie mają jeszcze GrimGrimoire) – piękna, ręcznie rysowana grafika, ale przede wszystkim świeże pomysły. Dobra robota.

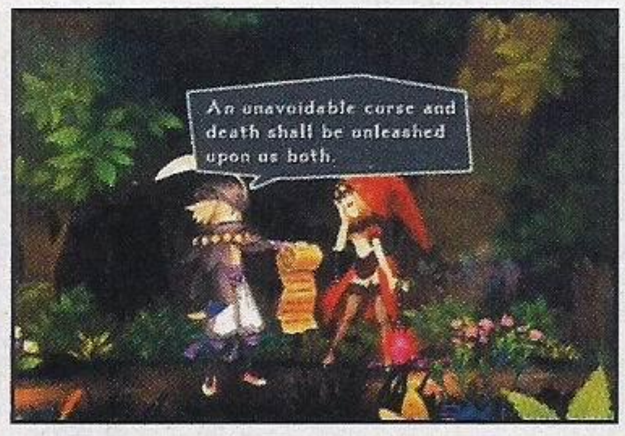
Uwielbiam to uczucie. Moment, w których po kilku godzinach zabawy z nowym tytułem nagle uświadamiasz sobie, że nigdy wcześniej nie grałeś w nic podobnego. I nie chodzi mi nawet o eksperymenty pokroju REZ, choć to także. Raczej o podejście do skostniałego zdawałoby się gatunku, ze świeżymi pomysłami, które nie wywracają wprawdzie go do góry nogami, jednak nie pozwalają porównać danej gry do niczego innego. Tak miałem z Battalion Wars: niby strzelanka, niby rts, a w sumie mieszanka wybuchowa. Podobnie jest z **Odin Sphere**. Z pozoru kolejny, nic nie wnoszący jRPG z ręcznie rysowaną grafiką. Jednak każdy, kto tak myśląc przewrócił stronę, popełnił spory błąd.

→| URATUJMY ŚWIAT!

Odin Sphere łączy w sobie skutecznie cechy chodzonej nawalanki oraz klasycznego, japońskiego role-playa. A bardzo ważnym aspektem tego drugiego jest oczywiście fabuła. Ta tutaj wypada dwojako. Z jednej strony mamy zwaśnione królestwa, dążące do przejęcia kontroli nad potężnym artefaktem, dającym władzę nad światem. Nie zabraknie też przepowiedni o końcu świata i innych wzniosłych, obowiązkowych elementów. To ta nudniejsza strona historii. Jednak na szczęście jest też druga. Gra rozpoczyna się od sceny, w której dziewczynka znajduje na strychu książkę i zaczyna ją czytać – tak poznajemy pierwszą bohaterkę. W sumie tomów jest pięć, każdy opowiada o tym samym konflikcie, jednak z perspektywy innej osoby. Nie dość, że daje nam to piątkę głównych bohaterów, to uzupełnia historię o dodatkowe wątki i szczegóły. Byśmy się mogli w tym połapać, autorzy przygotowali w podręcznym menu specjalny wykres czy też drzewko, które pokazuje chronologiczne zależności między rozdziałami (bo na takie podzielono grę) i pozwala w każdym momencie przypomnieć, o co w nich chodziło. Wspaniały i co najważniejsze użyteczny pomysł! Dość ciekawie przedstawiono osobowości postaci. Jedna z bohaterek, Gwendolyn, desperacko walczy o miłość i podziw w oczach ojca, króla swoją drogą. Przeżywa przy tym wewnętrzne rozterki, co symbolizują jej rozmowy z pojawiającym się znikąd niebieskim ptakiem. Nie zdradzę zbyt wiele, jeśli napiszę, że Gwen zostaje wkrótce za karę żoną swego największego wroga. Problem w tym, że niechciany mąż ją naprawdę kocha, traktuje czule i z szacunkiem. I tu pojawiają się kolejne wahania bohaterki. Brzmi może trochę jak streszczenie taniego romansidła, ale jest do strawienia i moim zdaniem wciąga bardziej niż katastroficzne przepowiednie i ratowanie świata. Jednak jeśli komuś takie smuty przeszkadzają, nie ma obawy, tekstu za dużo tu nie ma (jak na standardy gatunku), a akcja szybko posuwa się do przodu.

→| COŚ Z WIKINGA

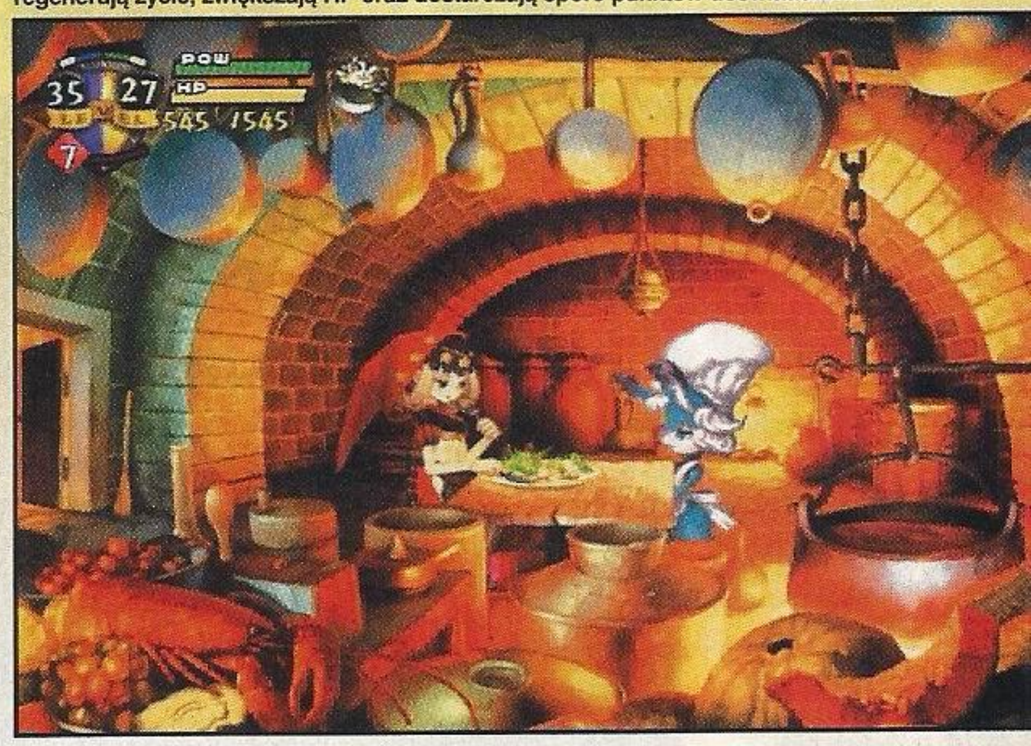
Tak jak wspomniałem w poprzednim akapicie, produkt Atlus ma wiele wspólnego z klasycznymi chodzonymi siekankami. W sumie naprawdę ciężko orzec, do którego gatunku grze bliżej. A to dlatego, że eksploracji, zbieractwa i dialogów tu



■ Fantastyczna, niezwykle stylowa oprawa Odin Sphere jest nie do pomylenia z inną grą. Kiedyś czymś równie fachowym mogło poszczycić się Valkyrie Profile na PS one, które gościmy w numerze, w wersji na PSP...

■ Po zaliczeniu każdej 'sfery' (za wyjątkiem ostatniego bossa) gracz otrzymuje ocenę: od S do D. Zależy ona od zadanych i otrzymanych obrażeń oraz czasu, w jakim pozbył się wszystkich wrogów. Nota wpływa na zawartość kufra, który pojawia się moment później. Lepiej więc się śpieszyć i zgarnąć przedmioty, które potem znacząco ułatwią potyczki na trudniejszych polach. Na szczęście można się wracać i śrubować wynik.

■ Poza alchemicznymi formułami, gracz znajdzie na swej drodze również przepisy kucharskie. Wykorzystuje się je w wiosce, gdzie można odwiedzić karczmę albo dom kawy. To jeden z nielicznych momentów, który da się nazwać eksploracją, Posiłki regenerują życie, zwiększają HP oraz dostarczają sporo punktów doświadczenia.



ODIN SPHERE ŁĄCZY W SOBIE SKUTECZNIE CECHY CHODZONEJ NAWALANKI ORAZ KLASYCZNEGO, JAPOŃSKIEGO ROLE-PLAYA

niewiele, a prawie wszystko sprowadza się do walki. Za atak bronią odpowiada kwadrat – niby jeden klawisz to mało, ale wraz z kierunkami plus atakami z powietrza daje to zadowalającą liczbę kombinacji. Wiem, że nie brzmi to imponująco, ale uwierzcie na słowo, że wystarczy. Szczególnie, że nie ma mowy o bezmyślnym nawalaniu, a uniemożliwia to wskaźnik zwany POW. Z każdym zadanym ciosem spada, a kiedy dojdzie do zera, nasza postać na chwilę staje się zupełnie bezbronna. By tego uniknąć, należy niekiedy wycofać się z sieki i poczekać kilka sekund, aż się pasek zregeneruje. Dlatego trzeba dwa razy pomyśleć, zanim rzuci się na nadbiegający tabun przeciwników. Na szczęście broń biała to nie jedyny nasz oręż przeciwko hordom napastników: są przecież ofensywne przedmioty oraz czary. Te drugie aktywuje się bardzo prosto – wystarczy wcisnąć trójkąt, a gra się zatrzyma i pokaże listę zaklęć. Pozostaje tylko wybrać to, które chcemy i na które starczy nam punktów magii. Zbiera się je, wsysając fioletowe kryształy, zostawiane przez pokonanych wrogów. Trzeba jednak wziąć pod uwagę, że służą one również do odżywiania drzew... Już tłumaczę, o co chodzi. Wśród przedmiotów, na które traficie w czasie przygody, znajdują się również nasiona. Można takie zasadzić na planszy, a jeśli wessie ono odpowiednią liczbę owych kryształów, wyda owoc, który naturalnie zrywamy. A jego zjedzenie odnawia bohaterowi punkty życia i podnosi doświadczenie, co ma niebagatelne znaczenie. Oprócz tego postacie parają się alchemią, która pozwala łączyć ze sobą niektóre przedmioty i otrzymywać w ten sposób eliksiry o działaniach ofensywnych, jak i defensywnych. A to wciąż nie wszystkie możliwości, jakie stoją przed graczem. Gra wprowadza w cały system krok po kroku, więc łatwo te wszystkie akcje ogarnąć.

→I JEDEN NA STO

Czas napisać, dlaczego **Odin Sphere** jest tak wyjątkową grą. Składa się na to kilka czynników, pozornie bez większego znaczenia. Otóż urzekło mnie, jak zbudowane są światy. Najpierw z mapy wybieramy lokację, do której chcemy się udać. Każda z nich przypomina nieco budową grę planszową: kilka do kilkunastu pól, połączonych ze sobą na zasadzie nieregularnego drzewka. Niektóre prowadzą tylko w jednym kierunku, inne dają wybór trasy. Pól są cztery rodzaje. Na podstawowych wystarczy wyrżnąć w pień oddziały przeciwnika, a o ich liczebności informuje gracza liczba gwiazdek przy danym miejscu na mapie. Oprócz tego są też bezpieczne pola ze sklepem, starcia z sub-bossami oraz głównym szefem, którego pokonanie kończy rozdział. Gracz sam decyduje, czy chce obrać najkrótszą czy też najłatwiejszą trasę do końca planszy, choć oczywiście najbardziej wskazane jest odwiedzenie wszystkich pól. A te, jak już pewnie zdążyliście się zorientować, są dwuwymiarowe. Nie wiecie jednak, że są... okręgami. Pozwala to na przykład zajść bossa od tyłu. A poza tym jest po prostu fajnym smaczkiem. Minimapka w rogu ekranu informuje, gdzie na okręgu aktualnie znajduje się postać, a coś w rodzaju radaru daje ogólne pojęcie, co dzieje się poza polem widzenia gracza. Wbrew pozorom sprawdza się to doskonale i bez tego patentu łatwo można by się było zirytować, natykając się na akurat atakującego wroga.

→I JAK Z BAJKI

Jednak tym, co zbiera te wszystkie elementy do kupy i pozwala się nimi cieszyć, jest oprawa. Od początku do końca stoi na najwyższym poziomie. Muzyka z powodzeniem

buduje nastrój i stanowi świetne tło dla przygody. Dubbing, choć nie bez słabszych momentów, to wciąż pierwsza liga, a do tego możemy wybrać między lektorami japońskimi a anglojęzycznymi. Grafika to poezja. Tła są wieloplanowe, pełne szczegółów i animowanych elementów. Postacie świetnie zaprojektowano, szczególnie bossów – nierzadko zajmują półtora ekranu! Ale mięso armatnie też się nie ma czego wstydzić, różnorodność jest spora. Widać, że rysownicy nie mieli łatwego życia. Do tego piękne i kolorowe efekty czarów czy combosów – bez tego walka stałaby się nużąca. Tu co chwilę coś rozbłyska, wybucha, mieni się kolorami. I choć wyobrażam sobie, że przy wysokich nakładach finansowych ta gra mogłaby być jeszcze piękniejsza, to naprawdę nie warto marudzić, tylko cieszyć oczy widokiem.

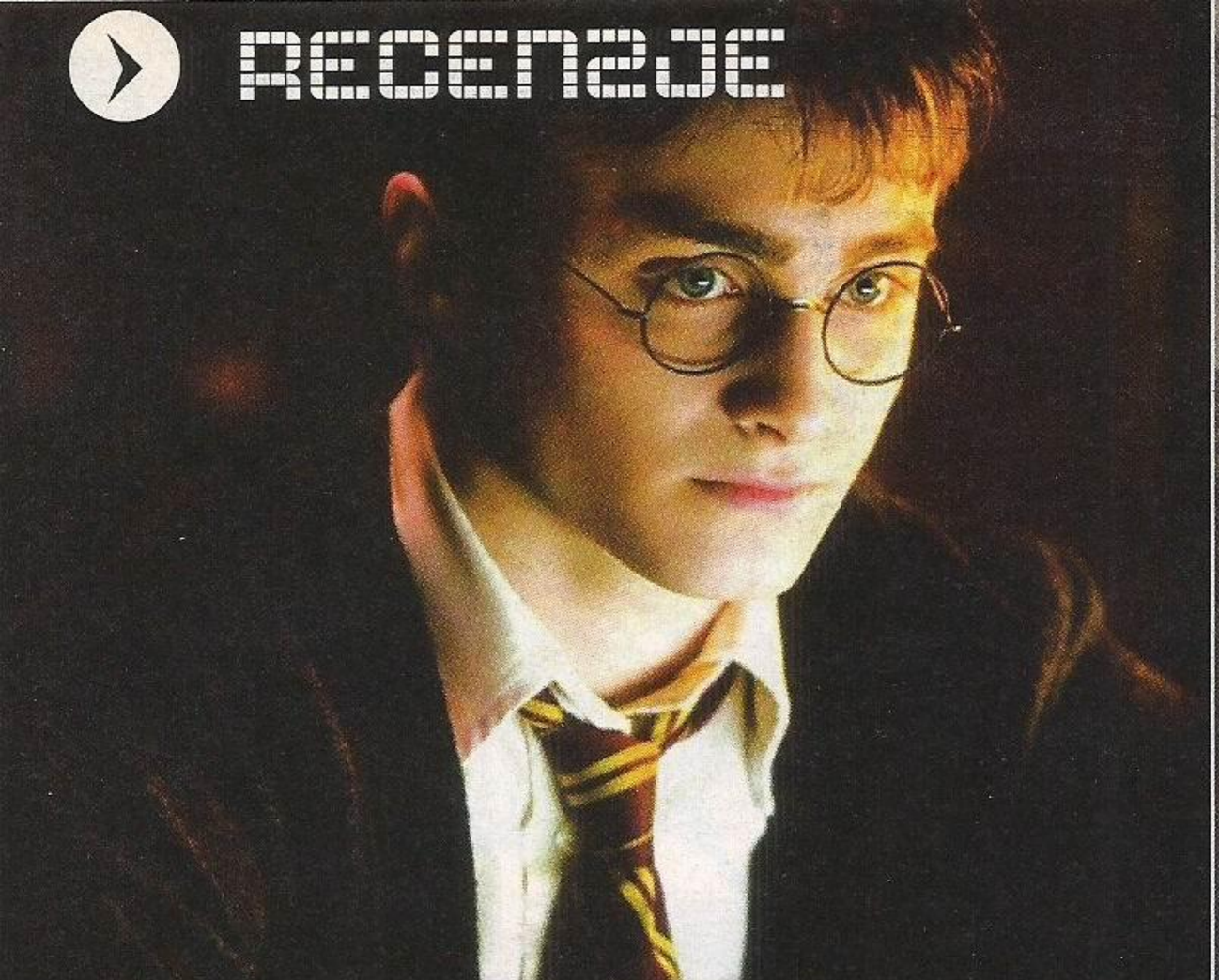
Odin Sphere to gra ze wszech miar godna polecenia. Przemyślana, kompletna, z idealnie wyważonym poziomem trudności. Nawet jeśli pięć razy pod rząd polegniecie w walce z bossem, możecie być pewni, że za szóstym w końcu Wam się uda. Gdyby nie drobne minusy wymienione w ramce, wpadłaby pewna dziewiątka. Ale i bez tego to pozycja obowiązkowa dla każdego, kto chociaż toleruje japoński styl rpg'ów. ■■

OCENA 8.4/10

PS2 WCIĄŻ NIE CHCE USTĄPIĆ MIEJSCA NEXT-GENOM

RYSY NA SZKLE

Nie psułem recenzji narzekaniem, więc tu pokrótce wymienię, co nie zagrało. Po pierwsze, wrogom zdarza się atakować całymi armiami, nierzadko z ziemi i powietrza. Niestety, PS2 nie zawsze radzi sobie z feerią rozbłysków, która wtedy ma miejsce, więc płynność animacja drastycznie spada. Bardzo drastycznie. Gdyby nie to, bez wahania za wizualia postawiłbym dyszkę. Drugi minus to loadingi. Nie są może szczególnie długie, ale dość częste. Narusza to trochę płynność zabawy i bywa lekko irytujące. Choć nigdy nie na tyle, by odrzucić od konsoli. Ostatnia rzecz to już czyste czepialstwo, ale... momentami jednak pojawia się myśl, że jedno combo to trochę mało i przydałoby się odrobinkę system walki skomplikować. Może uda się w sequelu, na który mam cichą nadzieję. I niech powstanie na mocniejszą platformę, choćby Wii – byle animacja nie chrupała.



HARRY POTTER I ZAKON FENIKSA

ELEKTRONICY ZNALEŹLI SPOSÓB NA ODCZAROWANIE KLĄTWY WISZĄCEJ NAD GRAMI NA LICENCJACH I ZAROBIĄ NA TYM GRUBE MILIONY ZIELONYCH

txt: MIELU

PS2 | XBOX 360

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Czarowanie, Hogwart, muzyka, aktorzy (ich twarze i głosy), w końcu dobrze wykorzystana potężna licencja.
ZŁE: Rwąca animacja, system rzucania czarów nie zawsze dobrze działa.
BRZYDKIE: Chaotyczne walki. Ciężko połapać się, co kto robi i co się dzieje.

Najnowsza propozycja Electronic Arts sprzedałaby się obłędnie nawet gdyby okazała się przeciętniakiem. Harry Potter jest maszynką do zarabiania grubej forsy, więc teoretycznie wystraczyłoby zrobić kolejną grę dla dzieci i patrzyć na błyskawicznie powiększający się stan konta. A jednak twórcy Zakonu Feniksa nie poszli na łatwiznę i chwała im za to, bo oto dostarczyli bardzo dobry, dojrzały produkt dla starszego odbiorcy. Najpopularniejszy na świecie okularnik z różdżką już nie jest dzieckiem; sypnął mu się wąs, jego przygody stają się coraz bardziej mroczne, chłopak przeżywa poważniejsze problemy. Razem z nim dorastają miliony fanów na całym świecie, więc pomysł wciśnięcia im gry dla dzieci, w której główną atrakcją byłby sam Potter, poleciał na śmietnik. EA przygarnęło grupkę doskonale znających serię książek czytelników i zapytało, czego tak naprawdę by chcieli od Zakonu Feniksa. Wyszło na to, że fani chcieliby móc rzucać czary, a wręcz marzą o tym, by przebiec się po Hogwarcie.

→| SZKOŁA FULL WYPAS

Największą atrakcję stanowi bieganie po szkole magii mieszczącej się w dużym zamczysku. Twórcy gry przestudiowali dokładnie książki, skontaktowali i skonsultowali się z panią Rowling, a także zgadali się z filmowcami pracującymi nad ekranizacją Zakonu Feniksa. W efekcie powstała dokładna mapa Hogwartu, po którym można biegać do woli. Jeśli więc jesteście fanami Harry'ego Pottera rozpłyniecie się z radości, gdy traficie do znanych miejsc. Wielka klatka schodowa z przesuwającymi się schodami, biblioteka, ukryty pokój, w którym uczniowie potajemnie uczą się magii, czy drewniany domek stojący tuż obok zamku – wszystko jest dokładnie tam, gdzie powinno być i wyglądają tak, jak trzeba. Nic dziwnego, skoro sfotografowano filmowy zamek i wykorzystano liczne elementy scenografii. Całość robi wrażenie nawet na osobach nie znających realiów książek/filmów, do których również ja się zaliczam. Przede wszystkim zachwyciłem się brakiem jakichkolwiek loadingów w wersji na PS2. Niczym Fiona w Haunting Ground, Harry może przebiec przez cały Hogwart i ani na chwilę nie zatrzyma się z powodu dogrywających się danych. Co prawda czasami w większych pomieszczeniach lub na otwartych terenach liczba klatek animacji spadnie drastycznie i bohaterowie zdają się poruszać niczym żółwie, ale taka widać jest cena ograniczenia loadingów. I jest to cena, jaką mogę zapłacić, tym bardziej, że gra sama w sobie jest powolna. Z kolei w wersji na Xboxa 360 co prawda kilka razy dane musiały się dograć, ale tylko przy pierwszym otwarciu drzwi, za to animacja ani na moment nie zwalniała. Czyli remis z lekkim wskazaniem na konsolę MS.

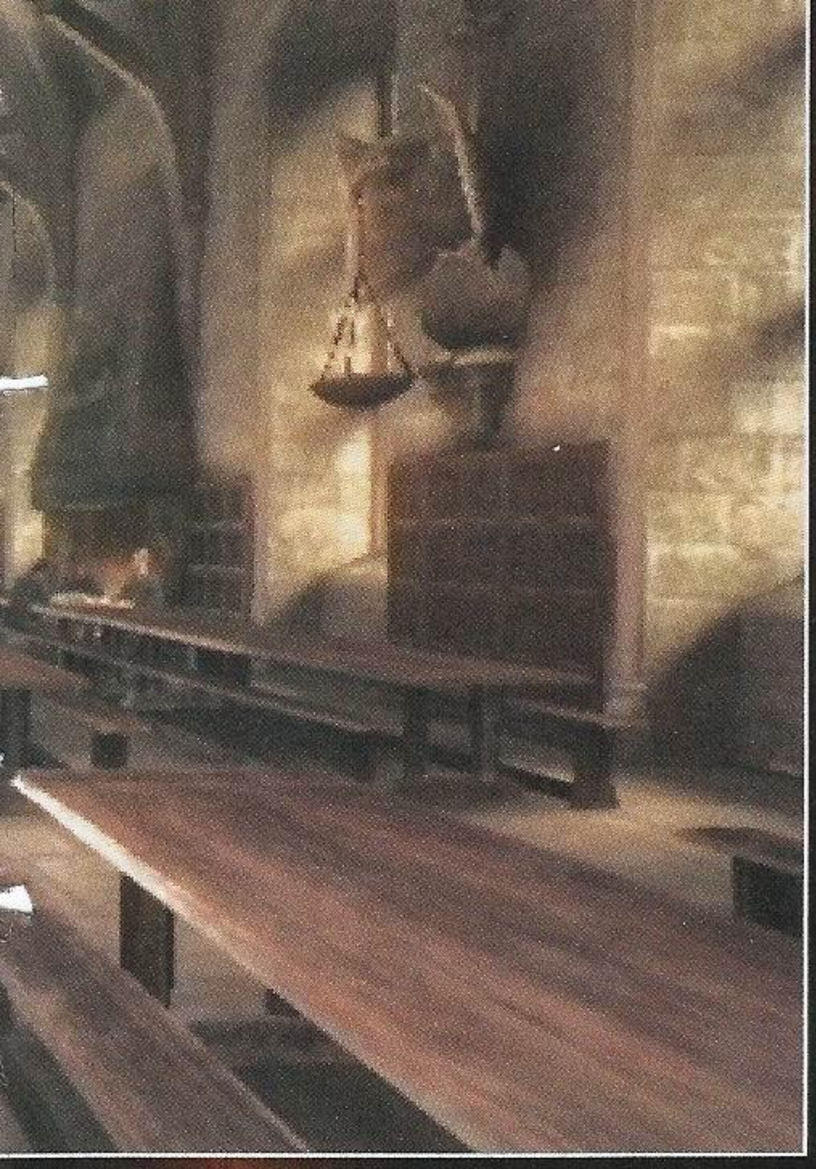
→| HOGWART ŻYJE

Zakon Feniksa jest grą tpp, ale nie shooterem, tylko przygodówką, więc tempo akcji musi być podkręcane. Przyjemność ma sprawiać zwiedzanie zamku oraz czarowanie i tak właśnie się dzieje. Zupełnie nie obchodził mnie backtracking i fakt biegania po własnych śladach przez długie godziny. Również w znaczeniu dosłownym, bo po wyborze miejsca, do którego powinien trafić Harry z Ronem i Hermioną, tuż przed młodym czarodziejem pojawiają się ślady stóp wskazujące drogę do celu. Nie wiem czy zawsze prowadziły tak, by droga była najkrótsza, ale gdy po pewnym czasie odkryłem kilka skrótów, ślady zawsze wiodły mnie prosto do nich, więc chyba system ten jest w miarę inteligentny. Nie zdarzyło mi się narzekać na konieczność przebiegnięcia się na drugą stronę zamku, gdzie byłem jeszcze kilka minut wcześniej, a to duży plus. Na pewno pomaga w tym fakt, że Hogwart żyje. Nie znam książek i nie wiem czemu niektórzy uczniowie są nieprzychylnie nastawieni do Harry'ego, ale przemierzając kolejne korytarze, momentami przywodzące na myśl te z ICO (światło wlewa się przez wielkie okna zmiękczając delikatnie obraz) mijałem postacie rzucające „Potter śmierdzi" i inne niezbyt miłe teksty. Oczywiście nie wszyscy, część z nich jest nastawiona przyjaźnie i chętnie się witają, a pozostali zupełnie okularnika ignonują prowadząc między sobą ważne rozmowy. Ale chodzi o sam fakt – Hogwart nie jest pusty, chociaż oczywiście innych uczniów nie ma przesadnie wielu. Fajnie, że naszym wędrówkom po Hogwarcie nie towarzyszy muzyka plumkająca sobie gdzieś w tle – zamiast tego cały czas słyszymy gwar i szum znany z korytarzy każdej szkoły.

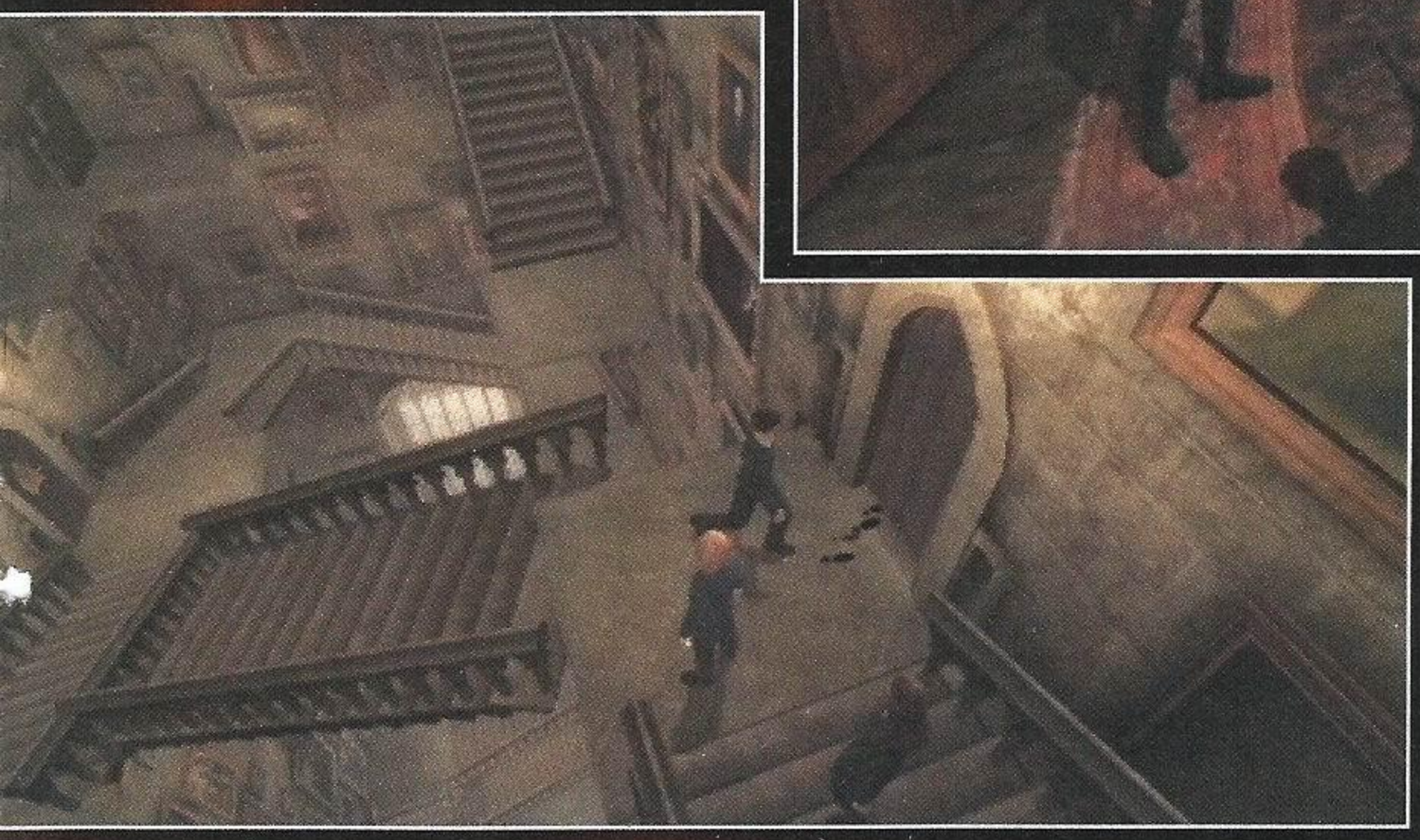
→| NA SKRÓTY

Zamek pełen jest portretów będących nie tylko fantastycznym elementem wystroju wnętrz, pasującym zarówno do długich korytarzy, w których towarzyszą im wielkie kotary, zbroje rycerzy czy kamienne świeczniki, jak i do pokoi, gdzie wiszą na przykład nad kominkiem. Są one również drzwiami do tajnych skrótów umożliwiających błyskawiczne poruszanie się po Hogwarcie. Żeby jednak móc z nich korzystać, trzeba udobruchać postacie znajdujące się na tych właśnie obrazach. Tak, tak, w magicznej szkole nawet portrety żyją i mają swoje kaprysy, więc nie od razu zyskuje się dostęp do wszystkich przejść. Niektóre grzecznie sobie śpią i trzeba czekać aż w dalszej części gry się obudzą, inne same mówią, jakiego hasła wymagają, żeby można było korzystać z ich usług, a jeszcze inne chcą, aby wykonać dla nich zadanie. Na przykład dowiedzieć się, jaki jest nagłówek w aktualnym wydaniu „Proroka Codziennego", albo usunąć z korytarza wszystkich uczniów. Te dodatkowe zabawy nie są wymagane, ale im więcej dostępnych skrótów, tym przyjemniej się gra. Przypadło mi do gustu zróżnico-

■ Recenzujemy polską wersję gry w wersji na PlayStation 2 i Xboxa 360. Gra ukaże się na wszelkie możliwe platformy, to jest PS3, PSP, WII, DS, GBA, PC, pod tytułem: Harry Potter and the Order of Phoenix.



■ Uczniowie Hogwartu zabijają czas różnymi zabawami, na przykład grają w szachy albo próbują wybić kolorową kulką znajdujące się w okręgu mniejsze kuleczki, uważając żeby ta pierwsza nie wyleciała za linię. Mini-gier jest kilka i w zależności od tego z kim gramy, poziom trudności wzrasta. Nie wiem na czym polega fenomen Zakonu Feniksa, ale nawet do partii szachów, o których nie mam zbytniego pojęcia zasiadłem z przyjemnością. Raz udało mi się wygrać, ha!



wanie „osobowości" portretów. Jest gość, który ciągle w panice wykrzykuje, że jego sekret został odkryty, ale taki na przykład koleżka strzegący wejścia do tajnego pokoju, gdzie można obejrzeć zdobyte bonusy, narzeka na bolącą rękę, więc ciągle wypominał mi, jak bardzo musi się przeze mnie męczyć.

→ı POTĘGA WIEDZY

W pokoiku z bonusami znajdują się nagrody za wykonywanie pewnych czynności, co można porównać do odblokowywania achievementów. Chociaż bardziej trafnie byłoby napisać o usłudze Home, bo zdobyte trofea są w pełni trójwymiarowe i stoją w należytym miejscu za szybką. Prócz nic nie znaczących pucharów zdobywa się również bonusy w postaci filmów z wypowiedziami twórców gry oraz aktorów odgrywających role bohaterów.

to praktyka znana z wielu innych gier, ale liczy się efekt, a w przypadku Zakonu Feniksa jest się czym zachwycać. Najbardziej trafił do mnie motyw, gdy odwiedziłem Cho, „sympatię" Harry'ego, a ona poprosiła mnie o złapanie złośliwej sowy, która zabrała jej paczkę...

→ı ORKIESTRA, CZADU!

Zupełnie jak w filmowych scenach, gdy para zakochanych bohaterów po wielu problemach w końcu spotyka się i już wiadomo, że będą razem, załączyła się pełna emocji, bardzo radosna muzyka, pełna dźwięków dzwoneczków, fletów, rozmaitych trąbek i przede wszystkim skrzypiec. Atmosferę podkręcały jeszcze teksty Cho, prośba, by Harry uważał, gdy stąpałem po wąskim gzymsie wypowiedziana z wielkim uczuciem, oraz serdeczny śmiech, po tym jak sowa po raz kolejny uciekła mi sprzed nosa. Ale nie tylko

ZAKON FENIKSA MOGĘ Z CZYSTYM SUMIENIEM POLECIĆ KAŻDEMU, BO JEST TO BARDZO DOBRA GRA, A ZNANA LICENCJA TYLKO JEJ POMAGA

Dzięki nim dowiedziałem się, że do prac nad The Order of the Phoenix, czyli angielską wersją gry, zaangażowano aż dwudziestu dwóch młodych aktorów. Podłożyli swoje głosy (każdą linijkę tekstu zatwierdzała podobno sama J.K. Rowling) i zrobili to naprawdę świetnie. Niewiele gorzej wypadli polscy lektorzy, chociaż wydaje mi się, że dobrano trochę nierówną grupę osób – jedni spisali się super, inni brzmią jakby chcieli jak najszybciej zakończyć robotę i wrócić do domu. W sumie jednak wypadli nieźle i dość naturalnie, więc nie ma co narzekać. A skoro już mowa o polskiej wersji językowej, to nie zauważyłem żadnych rażących błędów i wygląda na to, że tłumacze spisali się na piątkę.

Dowiedziałem się również, że muzykę nagrała orkiestra symfoniczna i niby nie ma w tym wielkiej podjary, bo wtedy zachwyciłem się muzyką – spokojnemu spacerowi po lesie towarzyszy świetny motyw z gitarą akustyczną, a bieganiu po łące i murach otaczających zamek melodia kojarząca się z wędrówką Froda i przyjaciół we Władcy Pierścieni.

Grafika w wersji na X360 nie zachwyca – teksturki są zaledwie niezłe, trochę lepiej wyglądają twarze postaci, ale ogólnie jest bez rewelacji. Za to animacja nie rwie, jak w wersji na PS2, która z oczywistych względów prezentuje się trochę gorzej i zdarzają się w niej problemy z przenikaniem obiektów i postaci. Solidna robota, ale nic więcej.

→ı LARA POTTER

Samo bieganie po Hogwarcie szybko by się znudziło, gdyby nie mnogość zadań do wykonania. Teoretycznie gra podąża śladami fabuły filmu i książki, ale wiele questów można wykonać w dowolnej kolejności. Na przykład przy kompletowaniu uczniów do potajemnych lekcji, niektórych trzeba najpierw przekonać, pomagając im na przykład w zadaniu domowym polegającym na odnalezieniu składników do magicznej mikstury lub sprawdzeniu, czy w zamku są mówiące gargulce. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zająć się dziesięcioma zadaniami jednocześnie, albo zabierać się za każde pojedynczo. Zdarza się, że Harry musi się wspiąć po murach w miejsca niedostępne dla mniej odważnych adeptów sztuki magicznej, ale nie myślcie, że skacze wtedy niczym Lara. Przesuwa się bardzo powoli i musi wspomagać się czarami, żeby utorować sobie drogę do celu. Raz przyjdzie naprawić pęknięty kawałek muru, kiedy indziej spalić roślinę blokującą przejście, a wszystko to banalnie proste dzięki nowemu systemowi używania magii. Ruszając prawym analogiem w odpowiedni sposób przywołuje się czar, przy czym sporo zależy od kontekstu – część z nich rzuca się dokładnie tak samo, jak inne, a gra sama ocenia, jaki w danej sytuacji powinien zostać użyty.

→ı ZŁOTY HARRY

Zakon Feniksa mogę z czystym sumieniem polecić każdemu, bo jest to bardzo dobra gra, a znana licencja tylko jej pomaga. Są lubiane postacie, które użyczyły swoich twarzy, można też w łatwy sposób rzucać czary, nawet jeśli nie zawsze konsola załapuje, co ma zrobić. Hogwart jest świetnie zaprojektowany, dzięki czemu przyjemnie się po nim biega. Na dodatek wygląda naprawdę klimatycznie. Muzyka wymiata, polscy lektorzy w ogólnym rozrachunku spisali się bardziej niż dobrze. Fajna pozycja, może trochę powolna, może za wiele się i za ostro się nie dzieje, ale właśnie dlatego świetnie sprawdza się jako argument w przekonywaniu rodziców, że granie na konsolach to fajna sprawa. ■■

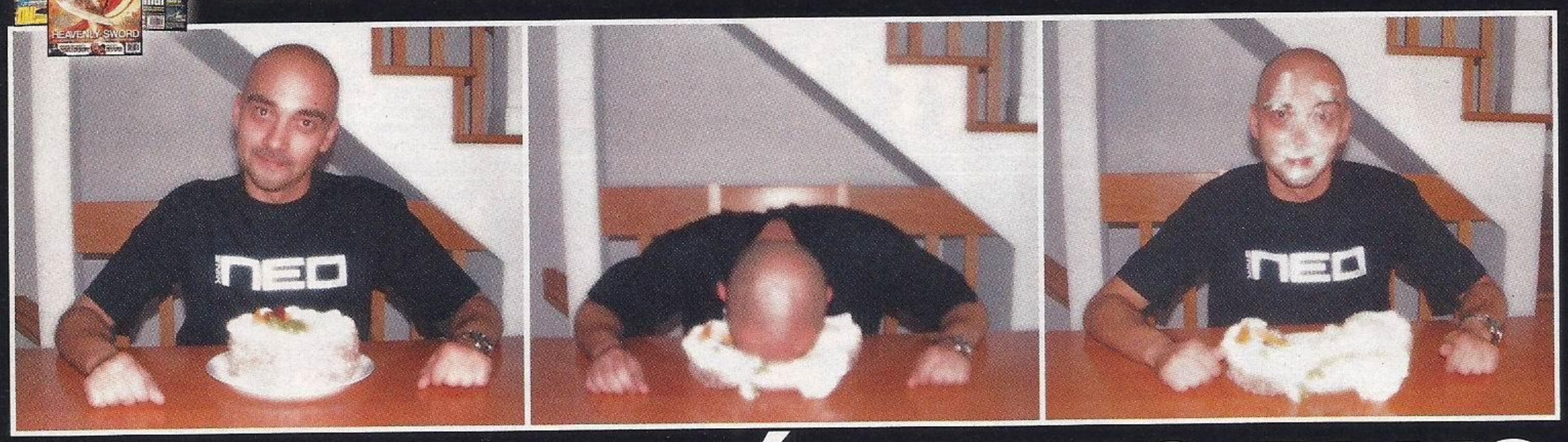
OCENA 8.3/10

TAKIE GRY NA LICENCJI TO ROZUMIEM!

CZARY

Czarowanie jeszcze nigdy nie było tak przyjemne i banalnie proste, chociaż zdarzają się błędy. Kręcenie kółek i wyginanie analoga w różne strony nie zawsze dobrze jest odczytywane i czasem minie kilka sekund zanim Harry załapie co powinien zrobić. Wersja na Wii ma szansę pozamiatać w tym temacie, ale na X360 i PS2 też jest nieźle. Najczęściej magii używa się do sprzątania – w całym Hogwarcie ktoś pozrzucał obrazy ze ścian, porozwalał kamienne figurki i ogólnie narobił syfu, którym teraz musi zająć się Potter. Fajne jest to, że można porządki robić po drodze, przebiegając akurat koło zniszczonego posągu warto na moment się zatrzymać i go naprawić, ale równie dobrze da się odłożyć to zadanie na później. Bonus jest taki, że prócz ilości nagród w tajnym pokoju, zwiększa się moc czarów, co przydaje się przy większych szkodach (zniszczonych schodów słabeusz Harry nawet z kumplami nie naprawi), a także podczas walk. Potter ma swoich wrogów i musi czasem dać im nauczkę najpierw ich obijając, a później wyrywając im różdżki. Są na to specjalne czary, ale akurat walka wydaje mi się być jednym wielkim zamieszaniem. Nie do końca widać kto w kogo i czym strzela, a nie zawsze dobrze odczytujący ruchy analogiem system sprawia, że trzeba liczyć na szczęście. Najczęściej się udaje, ale jest tu jeszcze miejsce na poprawę.

STO NUMERÓW NEO PLUS



STO NUMERÓW NEO PLUS

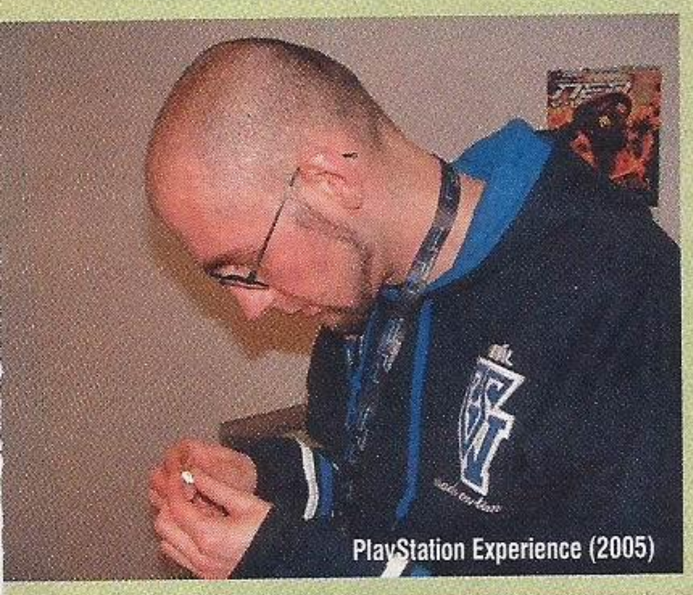
ODLICZANIE DO DZIESIĘCIOLECIA: –11

DOKŁADNIE ZA ROK, W LIPCU 2008 WYPADNIE DZIESIĘCIOLECIE ISTNIENIA NEO PLUS I WYDAWNICTWA INDEPENDENT PRESS. TYM MATERIAŁEM INAUGURUJEMY WSTECZNE ODLICZANIE. PRZEZ NASTĘPNE 11 NUMERÓW DOWIECIE SIĘ WIĘCEJ O KOLEJNYCH LATACH N+ I LUDZIACH, KTÓRZY GO TWORZYLI I TWORZĄ – AŻ DO FINAŁU W LIPCU 2008.

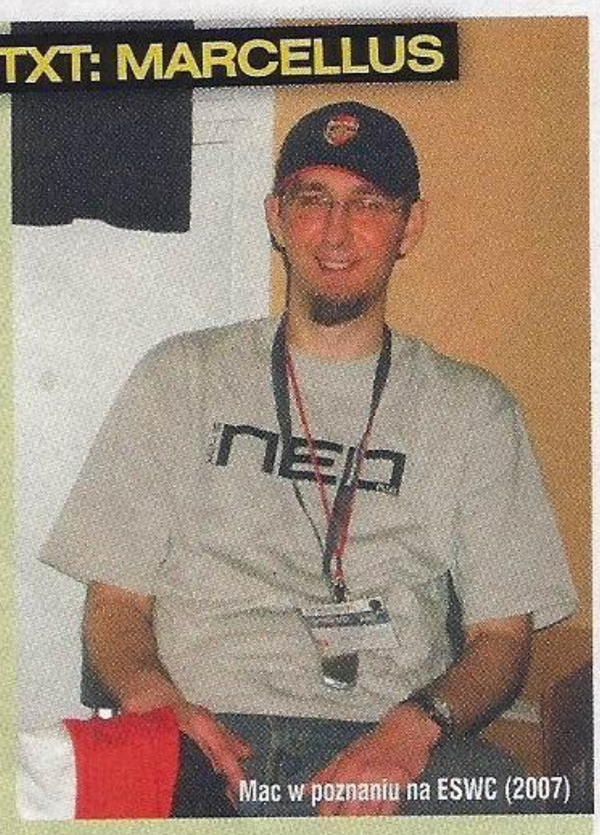
NEOFITA KONSOLOWY? TXT: MARCELLUS

To, jak szybko przesiadłem się z pecetów na konsole, by potem z rozpędu, nieco przypadku i dzięki koneksjom trafić do Neo Plus, zadziwia mnie po dziś dzień. Jakoś tak w rok przed zdobyciem przez Francję Mistrzostwa Świata nieco przypadkiem zgadałem się ponownie z Bratem, z którym niegdyś grałem w papierowe erpegi. To u niego zobaczyłem po raz pierwszy Soul Blade'a, a potem Tekkena 3 i Gran Turismo, to u niego po raz pierwszy zebrałem niezłe cięgi od Bananowego Siegfrieda i Taki niezbyt gościnnego w tym akurat aspekcie gospodarza, pierwszy raz miałem w ręce coś wibrującego... Krótko mówiąc – zaraziłem się (nie, nie miało to nic wspólnego z tym czymś wibrującym ani wstydliwymi chorobami – jak mogliście tak w ogóle pomyśleć, ta młodzież dzisiejsza!) i kupiłem sobie konsolę. Szarą. I Neo, a potem Neo Plus. Kolorowe. A że miałem tak fajne znajomości, to pomyślałem sobie – „będę wykorzystywał Brata do zdobywania nowych gierek".

Trochę to trwało, Brat co jakiś czas próbował namówić mnie do pisania, ale wierzgałem przeciw ościeniowi, tak mocno, jak tylko mogłem. Aż nadjechał Driver, w którego cholernie chciałem zagrać. Zastosowałem standardową procedurę, ale tym razem miała to być transakcja wymienna – dostanę grę pod warunkiem, że zrobię opis. No i zrobiłem, wymyślając godzinami kolejne śmieszne moim zdaniem określenia na policjantów i biorąc sobie aż za mocno do serca zasadę, żeby się za często nie powtarzać. Opis ukazał się w pierwszym Konsolowym Kompendium, a w jakiś czas potem, konkretnie w numerze 17 Neo Plus, pojawiła się pierwsza, dość żałosna z perspektywy



PlayStation Experience (2005)



Mac w poznaniu na ESWC (2007)

czasu recenzja mojego autorstwa. Potem był jeszcze kolejny Driver, którego opis pisałem podczas trwania całego turnieju Tekkena 3 w Katowicach (2000), Banan sprawdzał go w drodze powrotnej do Wawy, a Gulash złamał i wyświecił na kilka minut przed dedlajnem. Czy to doprawdy niewyobrażalne poświęcenie zaważyło na moim niespodziewanym awansie? Nie mam pojęcia, ale ani się obejrzałem, jak nadszedł numer 36, w którego stopce pojawiłem się już jako redaktor. Nieźle, co? Szczególnie, jak na gościa, który wcześniej <gasp> konsole traktował niezbyt poważnie, choć miał w swoim życiorysie takie ciekawostki, jak sesje w Ponga we wczesnych latach osiemdziesiątych i nałogowe czytanie Bajtka i Top Secreta oraz udawanie przed kolegami, że ma atarynkę, ale starzy nie pozwalają mu na niej grać, co trwało aż do momentu, w którym rzeczywiście ją dostał. A także koszmarne nadużywanie gościnności każdego kumpla, który miał cokolwiek, na czym można było pograć. W cokolwiek. No i w parę lat później wcale nie czytał SS'a tylko PC Gamera lub Reseta oraz CHIPa, więc nie bardzo rozumiał dlaczego wszyscy patrzą tak dziwnie na Gulasha, hehe. I tak, naprawdę lubił strategie turowe, symulatory i menedżery piłkarskie. Cóż mogę powiedzieć... dzięki ci Neo Plus za odpicowanie mi growego życiorysu ;) ■

To już sto numerów? Zaczynając w 1998 roku (w moim wynajmowanym mieszkaniu o powierzchni 20 metrów kwadratowych) prace nad pierwszym numerem Neo Plus liczyliśmy na... wodotryski. Wierzyliśmy, że w ciągu dwóch, trzech lat konsole w Polsce wybuchną z siłą wodospadu i zajmą równorzędne w stosunku do Pecetów miejsce, a potem stopniowo zaczną je wyprzedzać – tak, jak dzieje się to na całym świecie. Wierzyliśmy, że niemal każdy z zachodnich wydawców otworzy niebawem swoje biura w Polsce, że będą promocje, że konsole będą dosłownie wszędzie... Przeliczyliśmy się o jakieś pięć lat, hehe. Bo to wszystko, o czym napisałem, dzieje się na naszych oczach dopiero od jakiegoś czasu. I dziać się dopiero będzie.

Mniejsza o to. Prawda jest taka, że Neo Plus nie istniałoby, gdyby nie Wy – czytelnicy tego magazynu. Bez zbędnego lania wody – dziękuję Wam, w imieniu swoim i całej redakcji, za zaufanie, którym obdarzyliście nas w 1998 roku i obdarzacie do dziś. Wasze pozytywne komentarze są jak miód na nasze serca, a te mniej pozytywne – motywują do cięższej i bardziej wytężonej pracy. Byliście, jesteście i będzie dla nas zawsze najważniejsi.

Neo Plus to nie tylko zbiór screenshotów, artów z gier i tekstów – to przede wszystkim ludzie, którzy je tworzą. Mogę Wam zaręczyć, że tu nie ma przypadkowych osób. Choć naturalnie nikt nie jest nieomylny i raz czy dwa przytrafiło nam się współpracować z kimś, kto nadużył zaufania... Bywa i tak. Życie związane z N+, to także ciąg zabawnych i mniej zabawnych historii, spekulacji, doniesień i wydarzeń. Spróbujemy przekazać je Wam w kolejnych numerach magazynu, gdzie w specjalnych materiałach powspominamy stare dzieje, konsole, gry, wydarzenia i ludzi, naturalnie.

Podobnie jak ja, Mac, czy Banan – czyli redaktorzy prowadzący N+ na przestrzeni lat, prawie każdy z autorów, których czytacie bądź czytaliście co miesiąc w N+ ma wiele anegdotek i przemyśleń – wspólnie z Marcellusem postanowiliśmy oddać im kilka stron, by spróbowali w swoich krótkich (lub nie) tekstach przekazać klimat pracy w redakcji i poza nią. Jak się, mam nadzieję, przekonacie, w N+ panuje raczej luźna atmosfera – być może dlatego, że zawsze stawialiśmy na niewielki, zgrany zespół ludzi, dla których liczy się przede wszystkim pasja. Przede wszystkim. A tak, granie na konsolach i fascynacja grami video to dla nas praktycznie droga życiowa, a nie tylko jedna z wielu rozrywek. Czasem z tego powodu dochodzi do poważnych zaniedbań, a w skutek tego trafiają się różne nieprzewidziane sytuacje w życiu osobistym, ale kto by się przejmował jakimiś drobiazgami, gdy dzień bez kilku trójmeczyków w PESa to dzień stracony, a kurier przywiózł właśnie nowe, wyczekiwane przez nas gry. Chłopaki są w stanie tłuc się cały dzień pociągiem czy samochodem tylko po to, żeby przez godzinę, czy dwie sprawdzić w akcji bety przedpremierowych gier, czy po prostu pomóc przy przeciągającej się końcówce numeru i zamykaniu kolejnych stron. I za to wszystkim dziękuję.

Gulash AD 2007

Momentami bywa ciężko, bo jednocześnie trzeba panować nad wieloma zagadnieniami, a terminy nieubłaganie gonią, ale zawsze praca nad kolejnymi numerami i pasja do gier właśnie pochłaniają nas bez reszty. Choć gdy czasem myślę sobie, żeby wzorem brata Nolstera (pozdrówka Bartek) spróbować sił jako barman na Hawajach, hehe... To jednak szybko dochodzę do wniosku, że to nie będzie to samo. Perspektywa obcowania przez całą dobę z najnowszymi konsolami i sprzętem, a także grami video, które uważam za najwspanialszy interaktywny produkt rozrywkowy naszych czasów, jest po prostu nie do odtrącenia.

Zapraszam do naszego małego jubileuszu. W kolejnym, ale już mniejszym odcinku Dekady N+, już za miesiąc: rok zerowy, czyli czasy kącika konsolowego w Secret Service i pierwsze sześć numerów NEO, jeszcze bez Plusa. Dowiecie się jak wyglądało to wszystko w prehistorycznych czasach, skąd wziął się tytuł NEO, kto nie miał biurka i w jakich warunkach powstawało pismo, które ewoluowało do Neo Plus... Pytania? Śmiało. ■ gulash@neo-plus.pl

STO NUMERÓW NEO PLUS

POCZĄTEK HISTORII
TXT: JOSEPH

Jos i jego Fiat (1999)

Było to tak dawno, że nie pamiętam świata bez Neo Plus ;) Jak Gulasz poprosił mnie o napisanie tego tekstu, musiałem się długo zastanawiać. Kiedy odchodziliśmy ze starego Neo, towarzyszyło nam niesamowite podniecenie – jak to będzie, czy pismo przyjmie się na rynku. Być może gdyby nie osoba nowego-starego redaktora naczelnego, nigdy bym się na to nie zdecydował. Ale Gulasz gwarantował wysoką wartość merytoryczną pisma, więc obawy nie trwały długo.

Pamiętam początkowy okres, kiedy naczelny poprosił mnie bym wspólnie z pewnym utalentowanym grafikiem o pseudonimie Kot obmyślił wstępny layout pisma, a przede wszystkim nowe logo i pierwszą okładkę. Siedzieliśmy u Kota w domu i mieliśmy prawdziwą burzę mózgów. Po paru godzinach dyskusji i wstępnych projektów kłóciliśmy się, niczym kibice Legii i Wisły, nie przebierając przy tym w słowach. Pierwszy dzień pracy skończył się niczym, jednak po kilku następnych kompromis został osiągnięty i najważniejszy etap mieliśmy za sobą. Pozostało napisać jeszcze trochę tekstów, a w międzyczasie skończyć parę gier – bagatela. W tym samym okresie uruchamialiśmy z Wicikiem Ultimę, co pochłaniało nas od rana do nocy. Po powrocie do domu nie mogłem się ot tak, po prostu walnąć do łóżka. Gulasz naciskał, że zbliża się deadline (ostateczny termin oddania materiałów) więc odpalałem PSXa i katowałem do rana chyba którąś część Test Drive'a, Pamiętam, że seria ta staczała się wtedy po równi pochyłej, niełatwo było więc zwalczyć zmęczenie. Gulasz naciskał, a recenzja crapaa na pół strony wymagała tyle samo pracy, co hitu na temat numeru. Wiedziałem, że nie mogę nawalić, dzień trwał dla mnie wtedy 20 godzin, a każdy kolejny poranek zapowiadał nowy „dzień świstaka". Nie było lekko, ale wreszcie przyszedł moment, kiedy Gulasz zadzwonił do mnie, że pierwszy numer Neo Plus jest już wydrukowany. Super – pomyślałem, ale Gulasz dodał: „potrzebuję przewieźć parę gazet z drukarni do redakcji". Powiedziałem: „spoko" nie wiedząc, że mój stary Fiat przypłaci to kompletnym zniszczeniem amortyzatorów, okazało się bowiem że te „parę gazet" to było jakieś pół tony papieru ;) Ale co tam, najważniejsze że tworzyliśmy historię... ■

Mac, Qoora i Oskar na PSE ViP Party

BANAN! NIE DARUJĘ CI TEJ NOCY!
TXT: OSKAR

„Załóż coś zwiewnego" – powiedział. Już wtedy mogłem się domyślić, że dodatkowego zaproszenia dla mojego kumpla Snowa Banan nie załatwił bezinteresownie, hehe... Wszystko jak zwykle było załatwiane na ostatnią chwilę, „na wariackich papierach".

Szybki przyjazd do Wawy i odszukanie mieszczącej się w bloku rezydencji Banana, wraz z którym dość pospiesznie skierowaliśmy się po Zooltara, hop w taksówkę i jazda. Po drodze niezwykle interesująca wymiana poglądów na chore filmy i obowiązkowa pogawędka o Manhuncie, który równo kręci niżej podpisanego, co jego owocowego rozmówcę. Ot, takie lekkie i przyjemne tematy perwersyjnych rzeźni dla rozluźnienia i wprowadzenia swojskiej atmosfery wśród redaktorów...

Po dotarciu na miejsce, czyli do hali Expo, gdzie w ciągu dwóch najbliższych dni miało się przewinąć kilka tysięcy odwiedzających, okazało się, że impreza już trwa.

W środku niemal od razu dostrzegłem postawną sylwetkę Kowala, z którym jeszcze wtedy razem pracowaliśmy dla WP. Obecny był też Qoora, Marcel, Krooger, Liroy (wiecie, ten raper), trochę innych ludzi z branży growo-medialno-rozrywkowej. No i Linda była. Z wężami – ale to pewnie była pierwsza rzecz, jaką zobaczyliście po rzuceniu okiem na tę stronę, więc tego nie muszę opisywać. Dodam jedynie, że urocze tancerki podgrzewały atmosferę w fontannach kolorowych świateł, uczynne hostessy z ochotą prezentowały dzierżone w łapkach PSP, a Qoora z jeszcze większą ochotą udawał kompletnego laika w temacie i pozwalał sobie dokładnie objaśniać po kolei każdą funkcję tego dziwnego urządzenia. Równie kolorowe jak światełka i lasery (całkiem niezły pokaz laserów!) były drinki wydawane bez ograniczeń. Dzięki nim historyjka na dobre rozpoczęła się układać w odpowiednim (?) kierunku.

Pierwotnym planem był powrót do domu jeszcze tego samego wieczora, aby późno w nocy dotrzeć do Łodzi. Nocnego szwendania się po Warszawce i nocowania u znajomych nie było w planach. Ale ponieważ okazało się, że Banan jest w stanie (a raczej: jeszcze wtedy był w stanie) udostępnić kąt swojej rezydencji do przekimania, stwierdziliśmy, że trzeba zacząć się bawić. No i zaczęliśmy. Biba była naprawdę konkretna, aż po kilku dobrych godzinach, które zleciały jak z bicza strzelił, stwierdziliśmy, że trzeba się zwijać, póki jeszcze jesteśmy w stanie stać i iść o własnych siłach.

Kasia (ex-Sony) i Oskarek. Kasiu, powodzenia!

Niestety, aby nie było zbyt pięknie, do każdej taksówki mogły się zapakować jedynie cztery osoby prócz kierowcy, toteż wymusiło to na nas podzielenie się na dwie grupy. W ogólnym zamieszaniu nie ustaliliśmy wspólnie, gdzie się kierujemy, kogo odwozimy i co w ogóle mamy w planach. Skończyło się na tym, że odstawiliśmy Qoorę, wraz ze Snowem wylądowaliśmy pod domem Banana,

Qoorczak próbuje...

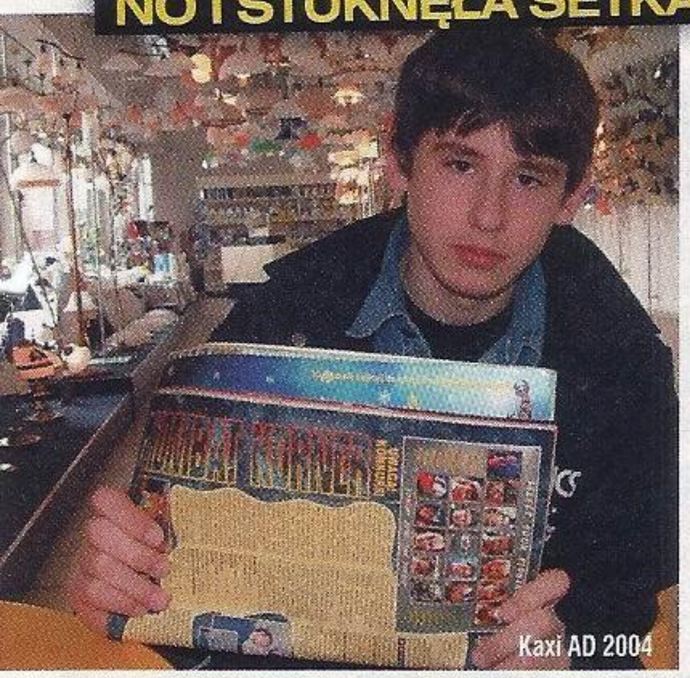
Linda. Z wężem.

zaś on sam... pojechał dalej się bawić. Jednak jeszcze wtedy sądziliśmy, że nie na długo. Pozostało więc zaczekać na niego troszkę.

Ponieważ po kilkudziesięciu minutach czekania „troszkę" się troszkę wydłużyło, a październikowa noc nie była zbyt ciepła, postanowiliśmy przenieść się na klatkę schodową. Po kolejnej godzinie spałem oparty o ścianę, a Snow poniewierał się również gdzieś w kącie. Trzeba było widzieć minę Banana, który nieco zdumiony dostrzegł, gdy już raczył wrócić, że zapomniani goście jeszcze nie dali za wygraną... Ale co tam – śmiesznie było. Dzięki Banan za gościnę, ale i tak Ci nie daruję, że nie podałeś chociaż jakiegoś roboczego numeru telefonu! ■

Qoora i Banan stanęli do konkursu Buzza i... przegrali z Lirojem. Z lewej Artur Orzech dłubie w nosie.

NO I STUKNĘŁA SETKA
TXT: KAXI


Kaxi AD 2004

Ale to zleciało. Jeszcze nie tak dawno temu kupowałem Game Boya w jakiejś budce na placu, a tu nastała trzecia od tamtego momentu generacja konsol, a Neo Plus dorobiło się setnego numeru. Trzeba jednak przyznać, że w tym czasie wiele się działo. Nie licząc pierwszego numeru, kupionego przez brata, ówczesnego czytelnika ś.p. Secret Service, moja przygoda z pismem „Gulasha i spółki" rozpoczęła się wraz z numerem 23. Zdecydowałem się na kupno Dreamcasta i potrzebowałem multiplatformowego miesięcznika o grach. Tamten wakacyjny numer przeczytałem chyba z pięć razy. I zazdrościłem tym wszystkim kolesiom, skrywającym się za śmiesznymi ksywkami, którzy testowali te wspaniałe tytuły. Tak zostałem stałym czytelnikiem.

I tak minął rok lub drugi, aż nastąpił wybuch radości, czyli opublikowany list w F.A.Q.u. Mój własny, hehe. Nie pamiętam już, o czym był i jak mocno Banan mnie zjechał, ale to było wtedy dla mnie coś. Choć cios tasakiem w czoło miał dopiero nadejść. I nadszedł któregoś wiosennego dnia, kiedy w mojej skrzynce mailowej pojawił się list od Gulasha. Zaproponował napisanie zapowiedzi Wind Wakera. Do tej pory pisałem do GameOnly, więc kilka tekstów miałem już za sobą, ale to przecież nie ma porównania. Poza tym miałem wtedy tylko piętnaście lat. Koniec końców tekst napisałem i poszedł do druku, ale to, co mogliście przeczytać w piśmie, nosiło ślady (wielkości słonia) wytężonej i kreatywnej pracy redaktorów. Dalej wcale nie od razu było z górki. Recka Rouge Squadron III wracała do mnie dwukrotnie, do poprawki naturalnie. Z czasem jednak wdrażałem się w ten 'fach', poznając jego cienie i blaski. Nigdy nie zapomnę testów Harvest Moon: A Wonderful Life na GCN. Listonosz z paczką spóźnił się chyba ze dwa dni, a końcówka numeru zbliżała się nieubłaganie. Intensywne i późnonocne ogrywanie zwieńczyło pisanie recenzji do piątej nad ranem. O szóstej wstawałem już do szkoły, a kilka godzin później numer już musiał być w drukarni. W budzie totalnie nie kontaktowałem, ale przynajmniej nie zawaliliśmy terminu. Jak widzicie, współpraca z Neo to całe pasmo zabawnych anegdot.

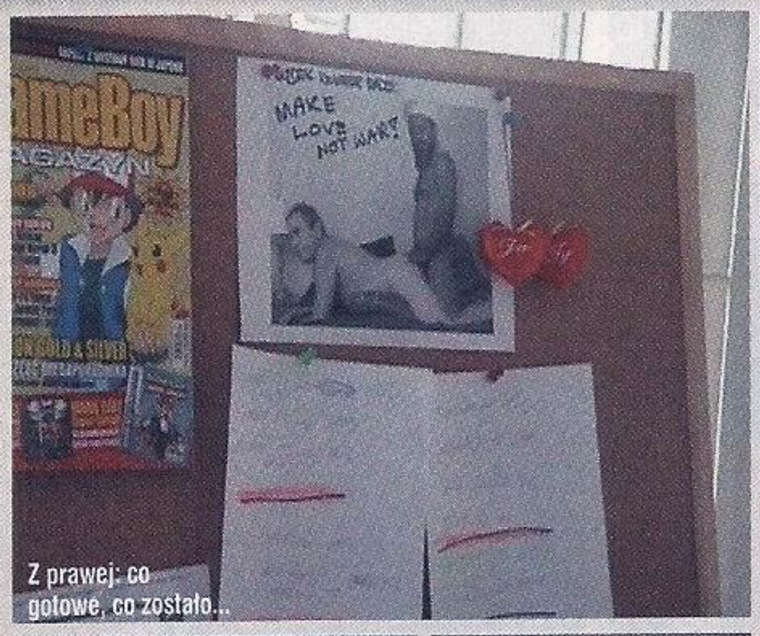
Z początków pamiętam jeszcze, że spore problemy sprawiał mi żargon Gula i Maca. A jako młody ambitny, nie mogłem się przecież przyznać, że nie mam pojęcia, o czym do mnie mówią, więc konsultowałem się ze znajomymi i bratem. Z tego też powodu wyszperałem w necie słownik skrótów internetowych, który trzymam w ulubionych do dziś. Tak na wszelki wypadek.

Czego życzę Neo Plus na przyszłość? Przeprowadzki do Wrocławia – nie siedziałbym tu sam przynajmniej. A tak poważnie, to trudno coś przewidywać. Forma pism o grach zależy w dużej mierze od kondycji rynku gier. Jednak jeśli mogę pomarzyć, to wymarzyłbym sobie dwusetny numer na elektronicznym papierze. Z filmikami z gier zamiast screenów. ■

STO NUMERÓW NEO PLUS

WSPOMNIEŃ CZAR – AKCJA: DANTE

Wrzesień 2001 roku, jesteśmy dokładnie w połowie prac nad wydaniem październikowym, z numerkiem 36. Pełne rozprężenie – trochę pracujemy, dyskutujemy, gramy dla odmiany w PESa, zaczynają schodzić teksty od autorów, szykujemy się do końcówki, gdy wtem... a raczej WTEM! Telefon z drukarni. „Czy materiały będą gotowe na jutro?" Jak jutro? Przecież termin oddania materiałów mamy za tydzień... „No nie, jutro, proszę sprawdzić harmonogram". Faktycznie... A byłem pewny, że to za tydzień! „Jeśli materiały nie będę gotowe w ciągu trzech dni, następny wolny termin druku mamy za dwa tygodnie!". No nie... Nie ma takiej opcji. MUSZĄ BYĆ! Zamieszkaliśmy ekipą w redakcji i udało nam się zdążyć, choć to była najcięższa końcówka numeru, jaką pamiętam. Chyba. [Gulash]



Z prawej: co gotowe, co zostało...

Nolster padł...

Gulash, wstawaj i do roboty...

Grabarz wpadł...

Terminy terminami, ale PES musi być...

Nolster pisze...

Marcellus poprawia byki...

Piąst wiezie nas do drukarni (szacun, maan!)...

...bo reszta zdechła...

Gul podpisuje ozalid do druku – udało się!

ŁAMIĄC KONWENANSE TXT: QSH

qsh i Banan w drodze powrotnej z Poznania. Po ciężkiej nocy.

Długo czekając na odpowiedni moment, nigdy nie wiedziałem, że nadejdzie kiedykolwiek. Tak to jest właśnie – większość marzeń lub ambicji spełnia się, gdy robimy pierwszy krok w tym kierunku. Pewnego dnia wszedłem na amatorską stronę o PSP i zauważyłem, że potrzebują oni ludzi do pomocy. Zgłosiłem się, napisałem kilka tekstów, a następnie… wysłałem je jako próbkę swoich umiejętności do Marcela. Korespondencję z tamtych dni trzymam do dziś – pierwsze moje teksty, to zapowiedź Resistance, DOAE2, test MGS:DGN. A później już poszło z górki – miesięcznie nowe zadania, raporty, newsflashe – odnalazłem się i wbiłem na stanowisko Newseditora. Więc siedzę i piszę. Ale też jeżdżę. W redakcji bywam coraz częściej, choć podróż to zawsze kilka godzin. Wtedy też testuję gry na PSP – moja konsolka otworzyła mi drogę do pracy, o której marzyłem od lat, teraz więc jest odpowiednio faworyzowana, heh.

W redakcji za pierwszym razem było nieco sztywno – miałem wrażenie obcowania z żywymi legendami, szczególnie ten mały łysy mnie onieśmielał, hehe. Za to intelektualista Marcellus, który zawsze ma rację, to spokój wcielony. On nawet jak jest zdenerwowany, to nie potrafi przelać tego na innych. W pewnym momencie przewinął się też Ganon i przywitał się pięknym „dzień dobry", a następnie pocisnął z „proszę pana", hehe. Rozbroił mnie redakcyjny klimat – tona sprzętu i sterty pism, serwer w łazience, plakaty na ścianach, projekty, figurki, milion płyt. Druga wizyta miała miejsce wraz z premierą PS3 – tutaj było już znacznie ciekawiej, wypad po prowiant na stację w środku nocy, rozmowy, wymiana poglądów – klimat nowego unosił się w powietrzu.

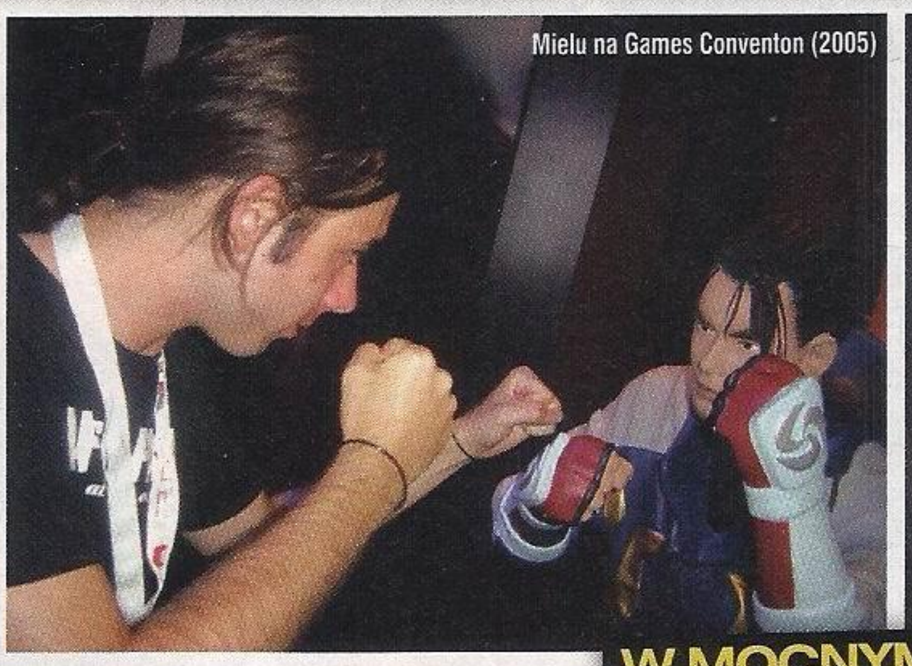
Długo musiałem czekać, by spotkać resztę ekipy – tak to jest, gdy ludzie rozsypani są po całym kraju. Ale i taka chwila nadeszła – poznański wypad to jedna z najlepszych imprez, na jakich byłem. I wcale nie chodzi mi o to, co działo się na hali targów/wystawy. Domotel Viola w swych ścianach zagościł prawie całą enplusową ekipę, a mury zatrzęsły się od singstarowego „Somebody told me" Killersów. Banan okazał się prawdziwym wodzirejem, wokół Miela cały czas kręciły się akcje typu „kto jedzie po… napoje". Zdecydowanie dumny jestem, że mogę należeć do przedsięwzięcia, jakim jest N+. Możliwość grania na długo przed premierą jakiejś wyczekiwanej produkcji, sprawdzanie drogiego sprzętu w ramach testów i następnie pisanie o tym dla czytelników – takie zadania podobają mi się najbardziej. Krótkie słowo „przyjeżdżaj" pada z palców szefa coraz częściej, co cieszy mnie niezmiernie. Na miejscu zawsze jest zabawnie, ostrej pracy pod koniec numeru towarzyszą niewybredne żarty o cięciu premii, co zawsze spotyka się z gromkim śmiechem, bo premii to tutaj nikt nigdy nie widział, hehe. Jak te teksty pójdą, to znaczy, że cenzu… to znaczy korekta albo zasnęła, albo ma dobry dzień i hasła tego typu pójść mogą tylko raz.

W Neo Plus staramy się dotrzeć do czytelnika bardziej wymagającego, niż nastawionego tylko na odbiór. Nierzadko w tekst trzeba się trochę zaangażować, by dostrzec pewne niuanse, wyłuskać żart, aluzję, przyczek w nos. Bardzo podbudowujące jest czytanie pochlebnych opinii na forum, albo dowiedzenie się, że ktoś ma mieszane odczucia względem jakiegoś autora. Zachęcam do udzielania się na forum – to świetna droga, by zostać zauważonym i przeczytanym przez tysiące innych członków wirtualnej społeczności i tego, no – jak

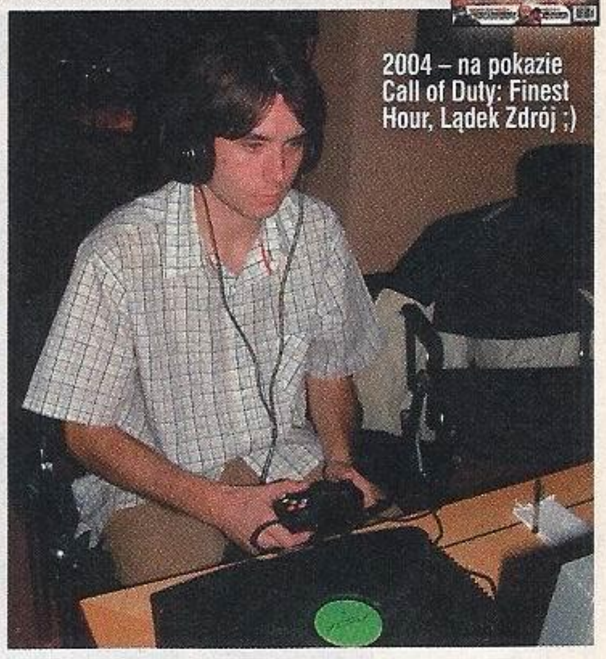
JAK TO SIĘ UDAŁO? TXT: GANON

Jako stały czytelnik, kolekcjonujący wszystkie numery swojego ulubionego periodyku począwszy od pierwszego, zawsze marzyłem, aby kiedyś tam weń zaistnieć. Początkowo chodziło o list do Banana – była to pewna bariera nie do przeskoczenia, życzenie do dzisiaj praktycznie nie zrealizowane, bo jedyny list, jaki do Krzysztofa wysłałem, nie doczekał się publikacji. Później, a konkretnie gdzieś w okolicach wakacji 2005, przypuściłem atak felietonami. Pierwszy, krótki, o kolekcjonerach konsol w Polsce, kiedy już się w enplusie ukazał (napomknąć trzeba, iż ze wzruszającym komentarzem pod moim adresem ze strony redakcji) podziałał niczym miód na moje serce, po prostu byłem z siebie niewypowiedzianie dumny i wrodzona skromność nie powstrzymała mnie przed obnoszeniem się tym faktem. Następnie były kolejne teksty, zaczął mnie supportować złoty człowiek – Andrzej „Klecha" Klimczuk. Gulash pod wrażeniem moich starań, obejrzał kilka moich artykułów, które można było znaleźć na necie i poddał mnie testom – pisanie zapowiedzi miało stać się mym utrapieniem i bolączką. Lapidarne, żołnierskie raczej komendy typu – Rogue Trooper, ileśtam kilo na godzinę 17, były moim koszmarem. Wybiegałem jak wariat ze szkoły, gnałem do domu, rzucałem plecak w kąt, obiadu nie jadłem, jeno pisałem zawzięcie, aby wywrzeć wrażenie na Gulashu. Po serii prób w kwietniu (albo marcu, nie pamiętam) zaproponował mi spotkanie. Pod McDonaldem na Wałbrzyskiej, w którego okolicy niegdyś mieściła się redakcja. Zlany potem, cały się trząsłem. Wreszcie nadszedł duet – Gul-san i Marceli. Prawie puściły mi zwieracze. Trochę pogadaliśmy i naczelny wręczył mi Ape Escape 3. Moja pierwsza recenzja. Byłem tak podniecony, że przeszedłem ją w jeden wieczór, nie robiąc ani chwili przerwy. Potem wszystko potoczyło się z górki. Cykl felietonów, recenzji na kolejne platformy. Wszystko z czego jestem dzisiaj bezbrzeżnie dumny i ogromnie wdzięczny Gulashowi i Marcellusowi, że dali takiemu gówniarzowi jak ja szansę. Dzięki.

STO NUMERÓW NEO PLUS


Mielu na Games Conventon (2005)

Z czytelnikami na PlayStation Experience (2005)


2004 – na pokazie Call of Duty: Finest Hour, Lądek Zdrój ;)

W MOCNYM SKŁADZIE, FTW!

TXT: MIELU

to w ogóle brzmi. A właśnie – zauważyliście, że stronimy od okazywania emocji za pomocą czegoś innego, niż „hehe"? Po prostu wierzymy, że widok emotek i całego innego, internetowego śmietnika w tekstach w piśmie, bardziej odstrasza i zaniża poziom periodyku. Takie moje zdanie. Żałuję, że polskie społeczeństwo cechuje się jeszcze wrodzoną bezradnością – myślałem, że to relikt PRL, ale jest on dziwnie powiązany z totalnym brakiem zaangażowania w życie społeczne. Napisanie krótkich przemyśleń i wysłanie ich do nas nie powinno stanowić problemu, można zgarnąć grę i zobaczyć się w piśmie. Napiszcie – macie bezpośrednio wpływ na to, jak pismo wygląda. A przecież tworzymy je dla Was! I łamiemy konwenanse – ja nie zjadłem pączka w tłusty czwartek, odgiąłem stronę wyjścia w indeksie i napisałem pracę dyplomową bez bibliografii i przypisów – na co Wy czekacie? ■

qsh i na ESWC w Poznaniu (2007)

Pamiętam, jak przed piłkarskimi Mistrzostwami Świata w Korei oglądałem program o reprezentacji Brazylii. Ronaldinho stwierdził wtedy, że dla niego czymś niesamowitym jest zagrać w jednej drużynie z Ronaldo. Jako młody człowiek oglądał popisy swojego idola w telewizji i mógł tylko wyobrażać sobie, że kiedyś nadarzy się okazja, by ramię w ramię powalczyć z nim o najważniejsze trofeum w życiu piłkarza. Piękne zakończenie tej historii znamy, obaj panowie zagrali w jednej drużynie i wywalczyli zwycięstwo, a wspominam o tym dlatego, że sam jako dzieciak miałem swoich idoli, których kiedyś chciałem poznać, o pracowaniu razem nie wspominając. A jednak los okazał się łaskawy i oto mam szansę pisać swoje przemyślenia z pozycji osoby pracującej w Neo Plusie.

Możecie tego nie pamiętać, ale kiedyś kupowało się pisma nie tyle dla tekstów, czy jakiejś wiedzy o grach, co dla klimatu budowanego przez grupkę „redaktorów". Udało się nam (mi i Mattowi) kiedyś tak podpuścić Gulasha, że nieskromnie wyznał: „Kombat Korner napędzał kolejne numery Secret Service". Myślcie co chcecie – kiedyś, gdy nie było powszechnego dostępu do netu, a większość dzisiejszych „pro gejmerów" chodziła do podstawówki, czekało się z utęsknieniem na kolejny numer, żeby zobaczyć, czy Gul rozbije głową bryłę lodu, czy może napisze milion wykrzykników w tekście o premierze filmowego Mortala. Oczywiście byli też inni wielbieni przez tłumy autorzy i inne pisma niż Sikret, ale mi nigdy nie przypasowały Gamblery, Top Secrety i reszta kultowych dziś śmieci. Czemu śmieci? Kiedy otworzyliśmy stary numer Gamblera i przeczytaliśmy w recenzji drugiego Mortala o ciosie „Fora ze dwora" (pozdrawiamy panie Przemysławie ;)) byliśmy zażenowani nie mniej niż Gulash, gdy przestudiował swoje teksty w Kombat Kornerze. Uwierzycie, że poprosił, by schować Sikrety głęboko i już mu ich nie pokazywać? Pewnie zaprzeczy, ale nie da się ukryć, że prasa komputerowa przeszła długą drogę i zarówno tekstowo, merytorycznie, graficznie i jakkolwiek jeszcze sobie wymyślicie, jest naprawdę o niebo lepiej niż kiedyś.

Oto więc pracuję z moimi dawnymi idolami (głupie? Poczekajcie aż Banan kiedyś spełni swoją obietnicę i opublikuje w końcu mój list, wysłany dawno temu zresztą, o autorytetach i kumplowaniu się z redaktorami. To dopiero będzie głupie, a nawet kompromitujące) i to w piśmie znacznie lepszym od czytanych przeze mnie za młodu. Powód do dumy jest? Jest, ale dopiero po poprzednim numerze zrozumiałem, jak wielką wagę powinienem przykładać do swoich słów.

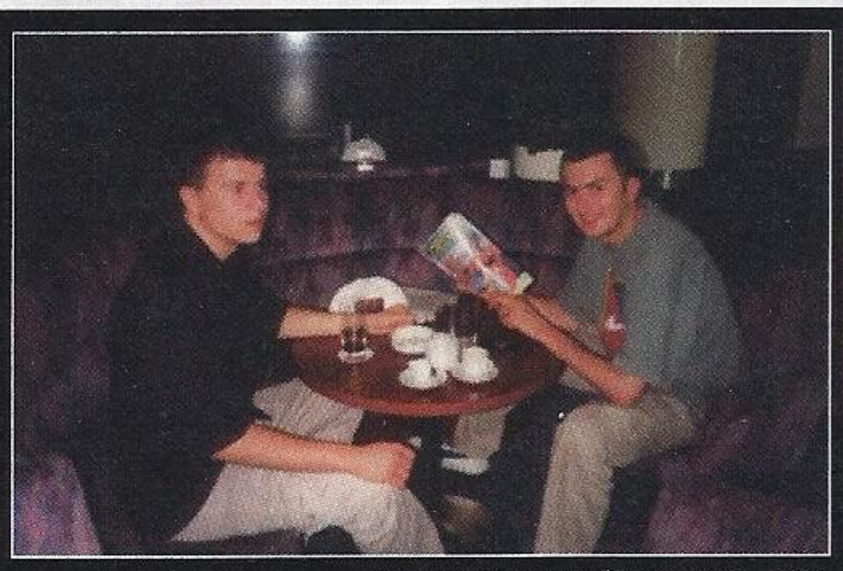
Czytałem swego czasu wywiad z Kazikiem, w którym ten zacny artysta przyznał, że przez wiele lat nie interesowało go to, jak ktokolwiek odbiera jego muzykę. Miał coś do powiedzenia, a jeśli nie rozumiano jego myśli, to już go nie obchodziło. Do czasu, aż zdał sobie sprawę, że osoby publiczne jednak powinny wziąć odpowiedzialność za wypowiadane słowa, bo mogą niechcąco bardzo mocno komuś zaszkodzić. Przypomniała mi się ta historia po telefonie, jaki otrzymałem od Huberta, znanego w różnych kręgach pod ksywką Don, z którym kiedyś miałem przyjemność pisać na zaprzyjaźnionej z Neo stronie GameOnly.pl. Dziś Hubert pracuje w firmie zajmującej się marketingiem i PR Xboxa 360 w Polsce, a zadzwonił do mnie oczywiście w sprawie mojego N(e)o Comments dotyczącego ograniczeń na Live. Niczym pracownik szmatławych tabloidów dałem się porwać głupiej plotce i napisałem bardzo krzywdzący, pełen niesprawdzonych i jak się okazało – nieprawdziwych informacji tekst. Usługa Live wcale nie została ograniczona, nie nadeszła zapowiadana przeze mnie apokalipsa, a zamiast tego dostaliśmy polskojęzycznego Dashboarda. Hubert zadzwonił z prośbą bym napisał sprostowanie, a dociekliwym i wszelkim zwolennikom spiskowych teorii już teraz powiem, że nie doszło do żadnych kłótni, obyło się bez jakichkolwiek nacisków czy gróźb. Sprostowanie i tak bym napisał, bo większej wtopy w historii Neo nie pamiętam, a przecież wszyscy pracujemy na to, by być wiarygodnym źródłem informacji. Ale nie ukrywam, że mam też w tym swój prywatny interes. Otóż po rozmowie zrozumiałem, że być może odwiodłem kogoś, niech będą to nawet tylko dwie osoby, od zakupu Live, albo jeszcze gorzej – Xboxa 360, a na to nie mogę sobie pozwolić. Raz, że zależy mi na jak największym rozwoju rynku i sprzedaży konsol, na co również pracuje Hubert, więc bardzo głupio mi, że w ten sposób popsułem efekty jego pracy, a dwa – dałem argument radykalnym Zielonoramistom, krytykującym mnie, a nawet całego eNplusa za nastawienie pro-Sony. Oczywiście, to co mówią, to straszna bzdura, ale nie warto ich „karmić" tego typu rewelacjami.

Swoją drogą przed złośliwymi krytykami nie da się uciec, o czym świadczy sytuacja wspomnianego GameOnly.pl, które ostatnimi czasy objeżdżane jest przez fanbojów Ninty za rzekome faworyzowanie Sony. To akurat ciekawe, bo szef GO, mój przyjaciel Conker, jest największym fanbojem Nintendo, jakiego w życiu poznałem i nawet razem pomagaliśmy Lukas Toys w promowaniu Wii na Poznań Game Arena w zeszłym roku, ale co ja tam mogę wiedzieć.

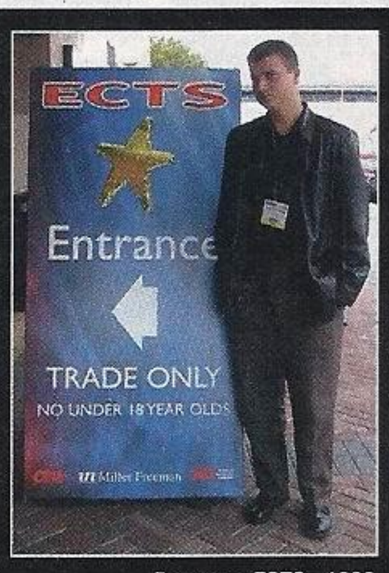
W każdym razie wracając na sekundę jeszcze do tematu mojego tekstu z zeszłego miesiąca – mógłbym się tłumaczyć, że pisałem na ostatnią chwilę, mieliśmy dramatyczną końcówkę numeru i tak dalej, ale nie ma to sensu. Najważniejsze, że wyciągnąłem z tej lekcji naukę i postaram się więcej w ten sposób nie wtapiać. Będę miał okazję zadbać o to zwłaszcza teraz – setny numer jest dla mnie szczególny, bo to ostatni, w jakim występuję w roli autora pracującego poza redakcją. Od początku lipca spełnia się moje marzenie i zaczynam pracę na pełny etat w najpiękniejszym miejscu, jakie gracz może sobie wyśnić, pełnym konsol, nowych gier i... tysiąca obowiązków skutecznie od zabawy odciągających. Obyśmy zobaczyli się przy okazji numeru dwusetnego. Aha, pamiętajcie, że w 2008 N+ obchodzi dziesiąte urodziny. Świętować zaczynamy już dziś! ■

Mielu i Matt testują nowe gry

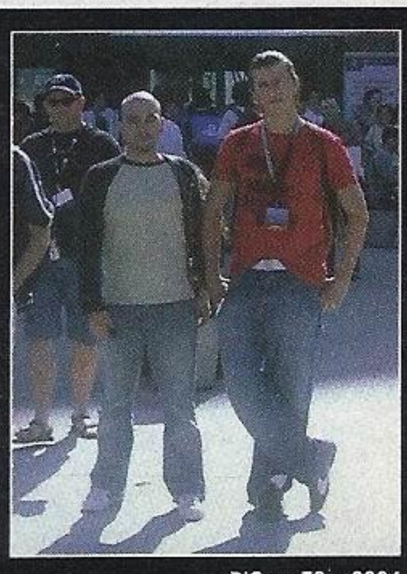
Wicik i Gulash, Premiera DC – 1998


Banan i Norbi rozprawiają o konsolach – 1998

Marcellus w PES Party– 2001



Banan na ECTS– 1999


BiG na E3 – 2004

STO NUMERÓW NEO PLUS

Qoora prowadzący PlayStation Experience (2005)

OKIEM GRZESIA CAŁKA TXT: QOORA

Jakoś tak się tradycyjnie przyjęło, że czy to setny odcinek „Sędzi Anny Marii Wesołowskiej (hehe :P)", „M jak miłość" czy też setny numer magazynu o tematyce konsolowej, wszystkim zbiera się na sentymentalne wspominki i specjalne, jubileuszowe wydania. Nie inaczej jest z panem Gulashem, który przy okazji setnego numeru N+ popadł w nostalgiczny nastrój i postanowił zebrać w jednym miejscu współpracowników N+, którzy zaznaczyli jakoś swą obecność na stronicach – nie bójmy się nazywać rzeczy po imieniu – najlepszego maga konsolowego w naszym kraju. Naczelny nie omieszkał oczywiście przy tej okazji uciec się do niezwykle skutecznych środków perswazji w postaci gróźb, inwektyw i szantażu, które wszak doskonale działają w takich momentach jak ten, czyli podczas tak zwanej „końcówki". Ech, od razu przypomniały mi się stare, dobre czasy…

No cóż, jak dobre by te minione czasy nie były, nie da się jednak ukryć, że życie współpracownika N+ nigdy nie było usłane różami i obok momentów, które zarówno ja, jak i inni redaktorzy będziemy wspominać z rozrzewnieniem, trafiały się też takie, o których lepiej zapomnieć. Na pewno wiecie, o co chodzi – nawet w najbardziej udanym związku oprócz słonecznych chwil radości bywają także okresy burzliwe i nieprzyjemne. Z perspektywy minionego czasu mogę jednak z czystym sumieniem stwierdzić, że takie doświadczenia również są nam bardzo potrzebne, gdyż to właśnie one pozwalają maksymalnie docenić to, co w takich związkach jest naprawdę ważne. Nie wdając się w szczegóły powiem krótko – i chyba nie tylko w swoim imieniu, ale także w imieniu całej ekipy Neo – współpraca z Gulashem, Marcelem i Bananem, to jedna z największych przygód w życiu fanatyka elektronicznej rozrywki i wystarczy choćby jedno wspomnienie wspólnych przedsięwzięć, rozmów i tych naprawdę pozytywnych momentów, aby zapomnieć o jakichkolwiek nieporozumieniach i problemach. Bo taka właśnie jest magia Neo+ i osób, które wspólnymi siłami i wyrzeczeniami tworzą ten magazyn. I chyba dlatego na zawsze zapamiętam te długie „końcówkowe" noce, kiedy to wspólnie z Marcelem i Gulashem prześcigaliśmy się w słowotwórstwie wymyślając coraz to nowe i zabawniejsze inwektywy podczas wielogodzinnych sesji z PESem. Nie zapomnę też nigdy licznych kłótni z owymi panami, które czasami omal nie kończyły się rękoczynami (tak, one również zazwyczaj tyczyły się PESa, hehe) oraz wielu ciekawych i konstruktywnych dyskusji, jakie często toczyły się w redakcyjnych murach. Niczym w kalejdoskopie, przed oczami przebiegają mi teraz dziesiątki obrazów, krótkie scenki, strzępy rozmów czy choćby pojedyncze gesty związane z taką a taką sytuacją i muszę stwierdzić, że nie potrafię wybrać jakiejś jednej charakterystycznej akcji do opisu, bo po prostu wszystkie te sytuacje są dla mnie bardzo ważne i każda z nich zasługuje na oddzielny akapit. A na to niestety zabrakłoby tutaj miejsca…

A jednak takie jubileusze to całkiem fajna rzecz. Można sobie powspominać minione czasy i choć na kilka chwil wrócić do tych momentów, które na zawsze będą przypominać mi o Neo+. Na koniec tylko pozostaje mi wyrazić nadzieję, że dożyję czasów, kiedy Gulash poprosi mnie o podobne wspominki przy okazji kolejnego jubileuszu, kiedy to do dzisiejszej stówki dodamy jeszcze jedno zero. Neo+ 4 life, homies!! Pozdro i szacun! ■

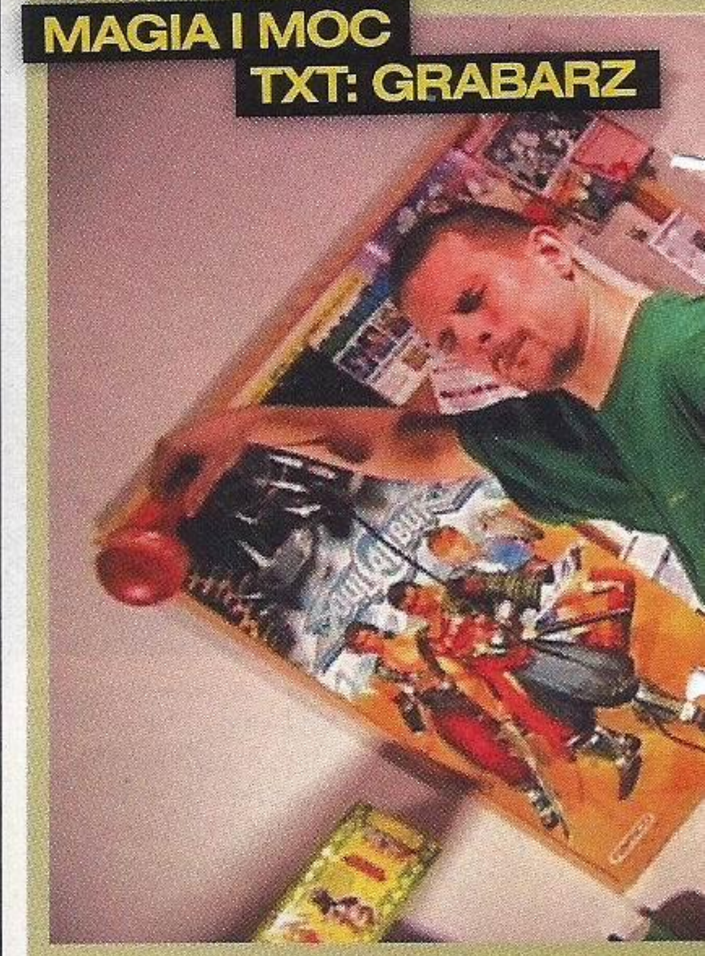
„Nad biurkiem Gulasha" – olej, 1997

Bitmap Brothers – 1999

PES ownz Marcellus, Marcellus ownz PES – 2005

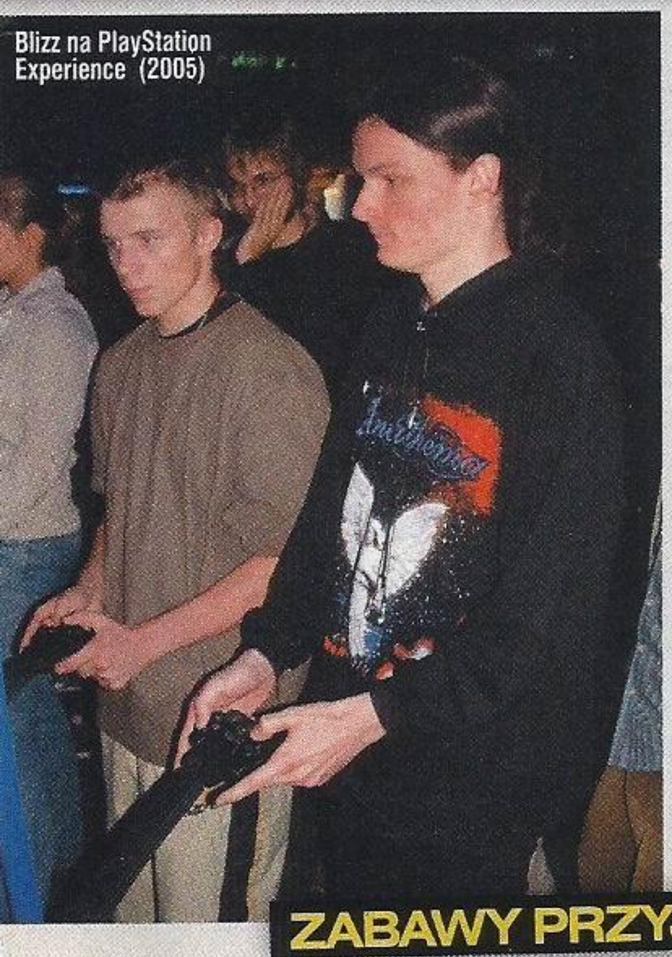
Gulash w Tokio – 1999

MAGIA I MOC TXT: GRABARZ



Dziś sam jestem dziadkiem, mógłbym napisać. Moja historia z N+sem sięga czasów dość zamierzchłych i prawdę mówiąc, kiedy patrzę na numer kolejny pisma, aż łza się w oku kręci. Nie tylko ze względu na to, że to ostatni magazyn, prasowy, z którym współpracuję na stałe (teraz raczej zabawiam się w TV), ale też przez szacunek dla pracy, jaką w to pismo wkładają ludzie pokroju Gulka (respekt, ziom), Bananera (maaan, U rule) i Marcela (tons of huggs). Zabawne jest to, że kiedy sięgnę pamięcią i zaczynam odtwarzać to, co robiłem w związku z N+ i jak to pamiętam, widzę skrawki zdarzeń i emocji, z których te, co ciekawsze chcę tu wspomnieć.

Zaczęło się od tego, że zajarałem się mordobiciami na PC. Uwierzycie? I okazało się, że najlepsze mordobicia są na konsole i automaty. Automat za drogi, ale czytając Kombat Korner robiony przez Gulka w jednym starym pismie pt. Secret Service miałem strunę ze śliny do samej ziemi. Do dziś pamiętam akcję z rozbijaniem bryły lodu głową – fotokomiks, który chłopaki tam zrobili. Miałem wszystkie Kombat Kornery powycinane i powklejane do świętego segregatora, żeby mieć się do czego modlić. Konsoli nie miałem. Jeszcze długo. Ale marzyłem o niej jak alkoholik o przeszczepie wątroby.



Blizz na PlayStation Experience (2005)

ZABAWY PRZYJEMNE I POŻYTECZNE TXT: BLIZZARD BEAST

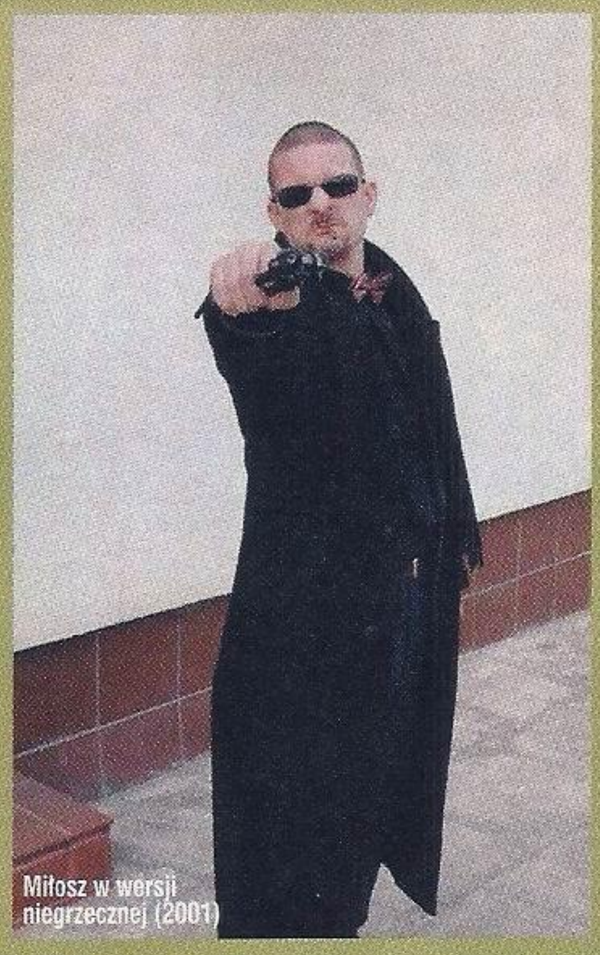
To już sto numerów? Nie ma co, szmat czasu. Pierwszy numer, który nabyłem z własnej kiesy to bodaj trzynastka, z Reginą z Dino Crisis na okładce. Z magazynem styczność miałem jednak od samych początków jego istnienia, stanowiło bowiem, wraz z innymi periodykami poświęconymi tematyce gier wideo, obowiązkową lekturę podczas tzw. Obiadów Czwartkowych. Były to cykliczne spotkania męskiej części mojej licealnej klasy, które z powodu niekorzystnego ułożenia planu lekcji, przewidującego w czwartki jedynie WF i geografię, zamiast w szkolnych salach odbywały się w mieszkaniu jednego z kolegów. I choć menu było ograniczone jedynie do napojów wyskokowych, a zamiast wspaniałego stołu i kompletu krzeseł umeblowanie stanowiły kanapy, dwa lub trzy odbiorniki telewizyjne i kilka poczciwych PSX-ów, to radości i zabawy było u nas zdecydowanie więcej, niż na salonach króla Stasia.

Pierwszy kontakt z redakcją zawdzięczam forum internetowemu magazynu, z którego to wybierałem co ciekawsze dyskusje do wydrukowania w magazynie. Później dostałem pierwsze „poważne" zlecenie, czyli testy beta wersji TimeSplitters: Future Perfect. Dalej wszystko potoczyło się już gładko. Muszę przyznać, że miałem przy recenzjach sporo szczęścia, udało mi się bowiem uniknąć jakichś miernot i nie przylgnął do mnie tytuł crapmastera, jak do pewnego redakcyjnego kolegi, a na liście zrecenzowanych przeze mnie gier zamiast Supermana czy innego Pimp My Ride znalazły się między innymi GT4, Forza Motorsport czy Ace Combat 5.

Na pewno jeden z najbardziej zwariowanych momentów w całym okresie mojej współpracy z redakcją związany był z szaleństwem wokół premiery Xboksa 360. Ponieważ na zakup konsoli byłem zdecydowany już od E3 2005 (którą to decyzję bardzo ułatwił mi aktualnie bezrobotny Ken Kutaragi wraz z kolegami, prezentując brzydką obudowę PS3 i kilka renderów), wraz ze zbliżającą się datą premiery zacząłem odczuwać niezdrowe podniecenie. Nie chciałem składać preordera, zwłaszcza w łupieskich cenach jakie wtedy narzucali rodzimi sklepikarze, więc na kilka tygodni przed planowaną datą premiery zacząłem powoli kombinować. Efekty kombinowania były jednak znikome, a w prawdziwą panikę wpadłem dopiero wtedy, gdy na półce obok telewizora wylądowała limitowana kolekcjonerska edycja Perfect Dark Zero, co nastąpiło na kilka dni przed premierą konsoli. Gorączkowe telefony do wszystkich, którzy mogliby pomóc w zdobyciu Premiuma nie przynosiły rezultatów, a redakcja także nie miała łatwo i widoki na więcej niż jedną sztukę były marne. Oznaczałoby to, że ogrywanie tytułu, na który czekałem od ponad pięciu lat, zostałoby ograniczone do góra kilku godzin, ponieważ konsolę chcieli obadać wszyscy, a i gier do zrecenzowania trochę było. To, w połączeniu z faktem, że numer miał być zamykany na dniach, aby raport o pierwszym nextgenie trafił do czytelników jak najszybciej, pogłębiło moją paranoję. Od tego momentu miałem jeszcze dwa zawały serca – pierwszy, kiedy usłyszałem, że Matt będzie recenzował PDZ (które na szczęście nie przypadło mu do gustu i bez walki oddał mi tę recenzję), i drugi, gdy zadzwonił telefon, informujący o tym, że znalazła się dla mnie konsola, po czym padła mi w nim bateria. W wyniku tego siedziałem przez dwie godziny w samochodzie, bez możliwości skontaktowania się z osobą dostarczającą mi maszynkę i potwierdzenia tego, że jesteśmy w ogóle umówieni. Na szczęście wszystko się udało i niepozorne białe pudełko wylądowało wreszcie w bagażniku wraz ze świeżutką kopią PGR3 w komplecie. I mimo, iż Perfect Dark Zero nie okazał się tym, na co w głębi serca liczyłem, to udało mi się jako redaktorowi doprowadzić do tego, na co liczyłbym zawsze jako czytelnik – PDZ zostało zrecenzowane przez weterana pierwszej części gry w magazynie, który od zawsze pisał o wszystkich konsolach na równi. ■

STO NUMERÓW NEO PLUS

Grabarz i Samba De Amigo na DC (2000)


Miłosz w wersji niegrzecznej (2001)

Potem wyszedł N+. Pierwszy numer kupiłem na lotnisku Okęcie i zmaltretowałem, pamiętam, jak nastolatek dział bielizny w katalogu mody. Na permanentnym bezdechu czytałem i czytałem, aż w końcu coś we mnie pękło. Rodzice nigdy mi nie pozwolą kupić konsoli… Chyba, że powiem, że zarabiam konsolami. Grałem nieco u kumpli, recenzje pisałem różnych rzeczy wcześniej. Wystosowałem e-mail do Gulasha, w którym nie pamiętam co dokładnie napisałem, ale na pewno napisałem, że redakcja może coś zyskać, jeśli mnie zatrudni. Na pewno w tym tonie, bo ustaliłem sobie, że jeśli mnie Gulek przyjmie, to pewnie po to, żeby coś zyskać, a nie po to, że jestem biedny i nieszczęśliwy i trzeba mnie pocieszać. Do Gulasha się pisało tak, jakby wrzucać kamienie do studni. Przysięgam, że nie wiem skąd się we mnie wzięło tyle bezczelności, żeby pisać ponownie i nagabywać. I w ogóle do Gulasha. To tak, jakbym napisał dziś do Angeliny Jollie, czy nie chce jednak dla mnie porzucić Brada P. Ale jak człowiek młody, to i bezczelny. Napisałem. I się umówiłem. Młody człowiek imieniem Marcin spotkał się ze mną przy ul. Jana Pawła II w Warszawie i wręczył pierwszą grę do recenzji. Wierzcie, lub nie, ale dopiero z tą grą w ręku poszedłem… do sklepu po własną konsolę. Kupiłem swojego pierwszego playa, mając jakąś klasówkę za dwa dni. Do domu wmaszerowałem jak Sobieski spod Wiednia. W jednej ręce gra – praca zarobkowa, w drugiej konsola. No, co? – powiedziałem zdumionej mamie i udałem się do pokoju. Jedno oko na książki, drugie na konsolę. Pograłem w snowboard (O, raju, jaki to tytuł nie pamiętam zupełnie…), napisałem recenzję, a następnie wysłałem pocąc się jak Mandaryna w czasie koncertu na żywo. Gulash napisał, że bierze, a ja myślałem, że teraz to już w zasadzie mogę wszystko i jestem nieśmiertelny.

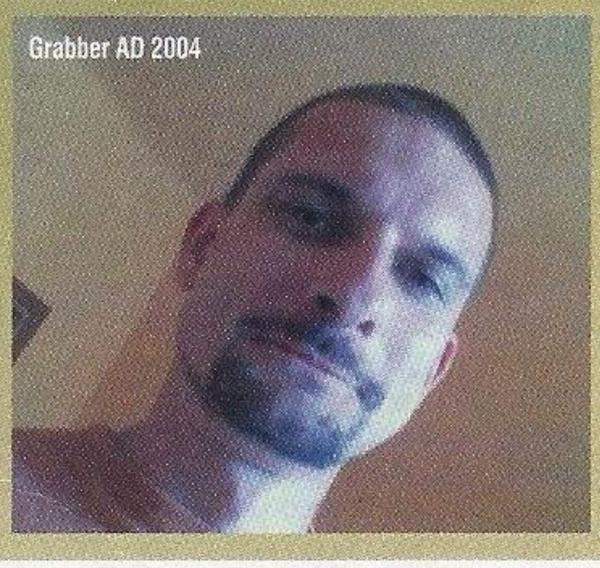
Z tym drugim do dziś zresztą nie sprawdzałem i na razie nie zamierzam. Nawet dokładnie nie pamiętam, co mi Gulash powiedział, ale wiem, że nawet sir Banan był zadowolony.

Potem pamiętam ogólny pierdzielnik, jaki panował w pierwszej redakcji, jaką odwiedziłem. Kable, twarde dyski, zagraniczne magazyny o konsolach porozwalane po kiblach. Tony konsol w stu egzemplarzach każda. Wszędzie pełno wszystkiego. A w środku tego siedział sobie Gulash z miną jakby wiedział gdzie co jest. A, no i Banan, przystojny młody człowiek, wygarnął do mnie z grubej rury, próbując się od razu ze mną zakolegować, a ja marzyłem tylko, żeby nic nie palnąć głupiego, a najlepiej iść od razu do domu. Zresztą do dziś czasem jak mnie Banan o coś zapyta, to nie wiem co powiedzieć. On jakoś inaczej myśli pewnie.

Potem pamiętam tony historii z przeszłości, jak to Gulex z Wicikiem cięli w Speedballa, jak przewozili konsole, itp. I testowaliśmy też redakcyjnie Tekkena, w którego Gulex nas zmiótł. To zresztą był ostatni raz, kiedy jakoś uczestniczyłem w redakcyjnych testach, bo posypało się tyle tytułów, konsol, itp., że nigdy później nie miałem takiej zajawy, jak wtedy. Ale klimat był dość zabawny. Grupa ludzi, która zamiast jarać się grą, wodzi paluchami po telewizorze wypatrując antyaliasingów, sringów i dupingów. Poczułem się jak w domu, bo ja też tak zawsze robiłem, hehe…

A potem robiliśmy GameBoy Magazyn. Taki młodszy brat N+ o kieszonsolkach. Ten magazyn pokazał na ile nas stać chyba. Ja siedziałem w domu, grałem i tłukłem teksty, a Gulash składał. Tak robiliśmy pierwszy numer. Po dwóch czy trzech dniach dniach (nie pamiętam ile sam napisałem? 60 procent pisma?), miałem przed oczami gwiazdki. A Gulash mi pisze, że od promieniowania z monitora schodzi mu już skóra z twarzy, ale żebym przyjechał jeszcze przeczytać to, co już złożone. Przyjechałem, pamiętam, zupełnie nic nie kojarząc. Gulash blady jak ściana, faktycznie skóra mu się łuszczy, wyschnięta od monitora, patrzy na mnie jak sierotka z Afryki. Ja na niego nie lepiej. Siadam i udaję, że czytam, ale czuję, że śpię. Wstyd mi jak nie wiem, bo widzę, że Gulash pracuje. W końcu coś tam czytam, nieprzytomny wracam do domu, wymiotuję ze zmęczenia i idę spać. Tak powstał pierwszy numer wesołego pisma dla młodych ludzi. Może nie bezpośrednio to związane z N+, ale z redakcją na pewno.

Kolejna akcja, której nie zapomnę, dotyczyła kącika gadżetów. Do każdej konsoli, wiecie, wydawane są joypady jakieś niefirmowe, kabelki, marakasy, itp. Do dziś pamiętam wyczyn, który rozpoczęła jedna z niewinnych wizyt w redakcji, kiedy Gulash, powiedział, że mam 4k znaków do napisania. Więc pytam o czym. A on nieśmiało pokazuje mi 150cm kabelka do przedłużania joypada. Pierwsza myśl – genialna. Napiszę tak: „Mam kabelek do przedłużania joypada. Ma 150 centymetrów. Na początku jest wtyczka, którą wkładamy do konsoli. Potem jest czarny. 10 cm dalej nic się nie zmienia. Ani średnica, ani kolor. Kolejne 10 cm nie przynosi żadnych zmian. Wciąż czarny i tak samo gruby. Ku zaskoczeniu obserwatora kolejne 10 centymetrów jest identyczne jak poprzednie…" etc. Niestety pomysł się nie przyjął. Już nie pamiętam, co napisałem, ale zabawy miałem kupę.


Grabber AD 2004

Kolejnym wartym przytoczenia eventem jest pisanie przeze mnie solucji do gier. Pamiętam, jak dziś pisałem przejście do Soul Reavera i w tej pieprzonej grze trzeba było skakać po belkach. Kochałem ten tytuł, a Ozar Midrashim Kurta Harlanda do dziś uważam za coś, co z grobu podniesie trupa. Przesrogi kawałek. No więc ja na tych belkach, mam 70% solucji i nie mogę przejść dalej, bo spadam i od początku. Najzwyczajniej w świecie się rozpłakałem nad tym. Normalnie w życiu bym się nie spodziewał. Ryczałem jak bóbr i grałem w Soul Reavera. Po tej traumie zapowiedziałem Gulkowi, że już więcej nie będę pisał solucji, bo wyląduję w książkach medycznych jako ciekawostka chłopca, który dostał zawału.

Na koniec nie można nie wspomnieć o wyjątku, jaki poczyniłem na rzecz Metal Gear Solid. Pisząc solucję do tej gry (do kompendium wiedzy) i opowiadanko o scenariuszu (rządzi!), przesiedziałem całe święta przed kompem. Do stołu Wigilijnego usiadłem tylko na godzinę. Niezłą akcją był fakt, że przeszedłem pierwszego MGSa tyle razy, że pisałem z pamięci. Wszystko, każdy level, gdzie co jest, częstotliwości krótkofalówki, za którym zakrętem jaki przedmiot. Moc była ze mną.

Praca w N+ jest z jednej strony wielką radochą, a z drugiej jest jak praca w McDonaldzie. Uczy poszanowania czasu, odpowiedzialności i w ogóle daje pogląd na to, jak pracować, żeby było dobrze. Każdy młody człowiek powinien to przejść. Więc jeśli się zastanawiacie, czy wysłać list do Gulasha, należy tak zrobić. Dziś mogę sobie pozwolić, żeby pracować ile chcę i kiedy chcę. Jest taki rodzaj ludzi, którzy się nazywają rainmakers, czyli zaklinacze deszczu (pieniędzy). Sądzę, że w redakcji jest taka atmosfera, że z powodzeniem można polecić to miejsce każdemu, kto kiedyś chce być kimś. Tu się odbiera szlif, który uczy pracować uczciwie, żeby potem z łatwością Baryśnikowa trzepać kabonę.

100 numerów… Kurczę, warto. ■

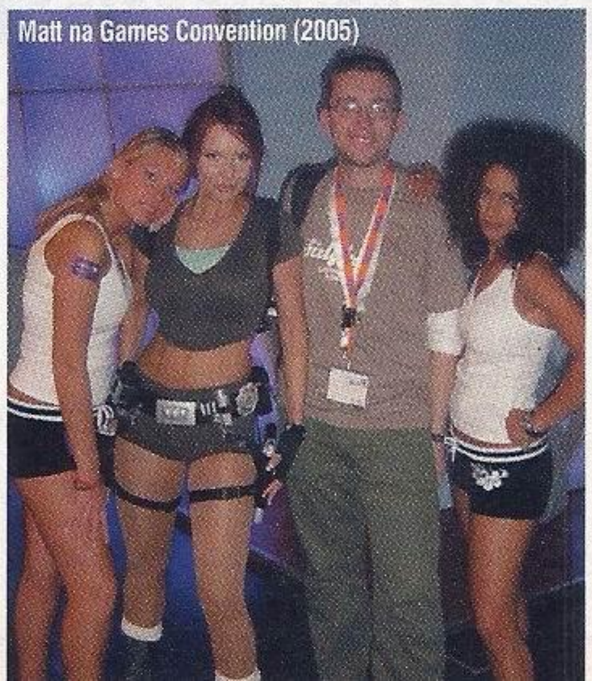
JEDNO DZIWNE CIASTECZKO

TXT: MATT

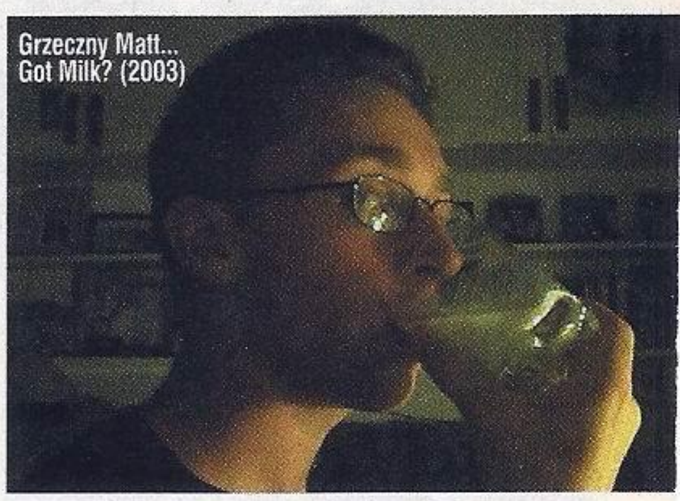
Pismo urodziło się beze mnie, ale to doskonale wiecie. W momencie, gdy pierwsze NEO PLUS ujrzało światło dzienne, ja byłem grubiutkim licealistą uganiającym się za komiksami. Nie macie zatem pojęcia, jak bardzo byłem zaskoczony, kiedy dwa lata temu Gulash zaproponował mi – oprócz pisania tekstów – tworzenie oprawy graficznej en plusa. „Na początek pracuj na schemat tego, co już mamy" – mówił szef – „z czasem dokładaj własne pomysły."

Początki Matta-grafika były dosyć pokraczne. Na twarzy miałem więcej wypieków, niż rezultatów na monitorze. Dość powiedzieć, że moją pierwszą „stronkę" składałem od dziesiątej wieczorem do trzeciej nad ranem. I nie było to przecież nic wyszukanego – zwykła, prosta strona, przy której dłubałem i kręciłem się przez bitych sześć godzin. Kiedy skończyłem, a rezultat poleciał do bossa, byłem przekonany, że zbiorę pochwalne peany. Ilość błędów, jaką w ciągu najbliższych kilku minut wytknął mi Gul, była po prostu przytłaczająca. Postanowiłem ostro popracować nad stylem. Przysięgłem sobie, że nie powtórzę ani jednego z wytkniętych mi błędów. Kiedy stronka numer dwa była gotowa, rezultat tym razem odważnie wysłałem do Miela. „A co" – pomyślałem – „niech wypowie się ktoś, kto nie będzie zwracał uwagi na jakieś tam drobne detale." Mielu był jeszcze lepszy. Mój czterogodzinny projekt skwitował następująco: „BUAHAHAHA!".

Stało się. Siedziałem nad makietami stron Neosa od rana do nocy. Szukałem pomysłów, modyfikowałem je, rysowałem kolorowe ramki przy recenzjach i dokładałem staroszkolne artworki na pół strony. Koniecznie chciałem usłyszeć słowa pochwały, ale jakoś nikt z redakcji się nie kwapił. Pewnego dnia do mojego wynajmowanego pokoju zawitał znajomy. Powiedział, abym trochę wyluzował i poczęstował mnie ciastem, które przyniósł. Z tej racji, że od trzech dni nie wychodziłem z domu i nie miałem czasu kupić sobie żarcia, mój kawałek murzynka sprzątnąłem w sekundę. Po tej akcji kumpel zrobił wielkie oczy i powiedział po cichu „O kurde, stary, coś ty narobił...". Nie wiedziałem o co chodzi, ale nie zamierzałem odrywać się od makiety SSX WORLD TOUR.


Matt na Games Convention (2005)

Miałem deadline na rano i chciałem za wszelką cenę go dotrzymać. A muszę się pochwalić, że w tych czasach ułożenie jednej strony zajmowało mi już jedyne dwie i pół godziny. Stron do zrobienia było aż trzy, więc trzeba się było sprężać. Po kilkunastu minutach zaczęły przychodzić mi do głowy nieprawdopodobne pomysły. Wielki render przysłaniający pół strony, wielka deska snowboardowa zastaniająca wszystkie obrazki z gry, gigantyczne ramki opisujące wrażenia z gry godzina po godzinie... Nagle z niezakłamaną fascynacją zacząłem przyglądać się jednemu, zielonemu pikselowi na ekranie. Gapiłem się na niego przez dobrą godzinę i po prostu nie mogłem przestać. „Co za pasjonujący kawał zielonego piksela" – myślałem. Kumpel przestraszył się i uciekł. Zostałem sam. Coś tam rzeźbiłem, coś gadałem sam do siebie, czegoś nie mogłem zrozumieć, coś starałem się sam sobie przetłumaczyć. Nad ranem, kiedy makieta miała być gotowa, doszedłem do siebie. To, co widniało na ekranie, można było porównać z chorym snem psychopaty. Zrobiłem wówczas dwie rzeczy. Po pierwsze, zadzwoniłem do kolegi i zapytałem, co to było za ciastko. Głośno zaśmiał się i odłożył słuchawkę. Po drugie, zmodyfikowałem to, co widziałem na ekranie i wysłałem do Gulasha. Spodobało mu się i poszło do druku. Nieźle. ■


Grzeczny Matt... Got Milk? (2003)

Mac przy pracy – 2002

Banan trzyma naszego pierwszego DeCka – 1998

Robert (PlayerStation Plus), Icek i Gulash– 2000

Gulash, Bernie Stolar i Banan na ECTS – 1999

PlayStation Experience. Od lewej Matt, Marcellus, Banan, Kaxi i Mielu – 2004

GARŚĆ FAQTÓW

TXT: BANAN

Banan przed honorowym otwarciem sali konsolowej w szkole w Siemianowicach Śląskich (2002)

Zgodnie z tradycją setnego faka przysyłam na godziny przed ostatecznym deadline'em i ze świadomością, że dzieje się to zdecydowanie za późno. Ale tradycji musi stać się zadość. Szczególnie, że jeżeli w temacie powstawania tej rubryki były jakieś stałe, to z pewnością, poza faktem, że odpowiadałem tu na Waszą korespondencję, jak w banku było, że mój mail z nagłówkiem faq i numerem wydania zostanie wysłany dokładnie w momencie, w którym Gulash użyje już wszystkich gróźb, próśb i zaklęć i że pozostanie już tylko świadomość, że jeżeli bardziej opóźnię podesłanie tekstu, to drukarnia opóźni termin druku. No ale, bez przedłużania tego wstępu przejdźmy do sedna. Czyli faka moimi oczami. Nie żeby było to coś specjalnie emocjonującego, ale może dowiecie się z tego czegoś ciekawego. Bo mnie – pomimo, że sądziłem, że dosyć konkretnie ogarniam temat faq-a – udało się dowiedzieć kilku nowych, frapujących rzeczy.

PODRÓŻ DO JĄDRA CIEMNOŚCI ALBO JAK TO NAPRAWDĘ BYŁO Z FAQ-IEM W NEO PLUS – PRAWDZIWA NIEOCENZUROWANA HISTORIA PRZEŚLEDZONA PRZEZ BANANA Z NIEWYGODNYMI ODPOWIEDZIAMI BRATA, KONKRETNYMI WYPOWIEDZIAMI GULASHA I GOŚCINNYM WYSTĘPEM PANA SPINACZA

Pomysłów na tę setną specjalną rubrykę faq-a było naprawdę wiele. Wszystkie zresztą moje, więc mogłem poddać je najsurowszej krytyce. Począwszy od skonstruowania listy najzabawniejszych odpowiedzi na listy z całej historii faq-w w Neo Plusie (meganarcystyczne), przez opublikowanie odpowiedzi na listy wszystkich osób, które cokolwiek napisały do Neo Plusa (niewykonalne), aż po moje własne próby podszycia się pod autorów naszego periodyku i odpowiadanie na listy posługując się ich stylem – tak jakby robili to oni sami (przesadnie skomplikowane, a przy tym – naprawdę słabe). Właśnie dlatego spędziłem ostatnią dobę z kawałkiem na wertowaniu wszystkich numerów Neo Plusa i czytaniem faq-a. począwszy od pierwszego numeru, kiedy na Wasze listy odpowiadał Brat. Z fachowego konta na gromit.pmc.com.pl. Gromit? Pmc? Com? Pl? Dokładnie.

■ Ja: Ej. a pamiętasz konto z pierwszych faków? To z gromit.pmc.com.pl?
■ Gulash: ehe. gromit.pmc.com.pl
■ Ja: Hue hue. O co z tym chodziło?
■ Gulash: Znajomych w firmie PMC mieliśmy. Dystrybutorzy Gravis Ultrasound między innymi.
■ Ja: Co bardziej lamerskich domen też, nie?
■ Gulash: Jakoś nam to nie przeszkadzało wtedy. Bo wiesz, było za free. A wtedy maile czy coś kosztowały trochę.

Więc krótko i na temat.

TEN NIEPAMIĘTNY DZIEŃ

Z mojego wertowania enplusów, poza paroma uśmiechami i kilkakrotnym zmarszczeniem brwi, nie wyniknęło specjalnie wiele. Ale przypomniałem sobie na przykład, że zacząłem prowadzić tę rubrykę od ósmego numeru Neo Plusa.
Pewnie powinienem teraz napisać, że moment przejęcia FAQ pamiętam jakby to było wczoraj. Ale tak nie jest. Na szczęście mój organ nie jest jedynym, na który musimy zdać się w tej sytuacji. Znam kogoś, kto z całą pewnością szybko mi odpowie.

■ Ja: Hej Gulash, to był pamiętny moment. pamiętasz jak zacząłem robić faka? To znaczy – dlaczego? Bo ja nie.
■ Gulash: Kurwens... Prawdopodobnie była jakaś potrzeba chwili. Absolutnie nie pamiętam.

Jak więc widzicie dla Gulasha ten moment był równie ważny, co dla mnie (i zwracam uwagę na kreatywne unowocześnienie wyrazu powszechnie uznawanego za wulgarny). I nic dziwnego, przecież tworzyliśmy aż… jeden z licznych działów pisma, które na naszych oczach startowało do lotu. A tematów – poważnych i nie tylko było naprawdę sporo. Padające memorki, dobre i złe strony piractwa, przepychanki z przedrukami listów z jednego pisma konsolowego w drugim, nasze przemyślenia na temat Mortala i Tekkena, Virtua Fightera i Tekkena, przyszłości Pegasusa w Polsce i zawsze zaciekle dyskutowane – czy powinniśmy dawać grę za list miesiąca czy też instytucję sponsorowanych „zabawnych" listów powinniśmy zawiesić, bo wcale nie wpływa na jakość nadsyłanej korespondencji.

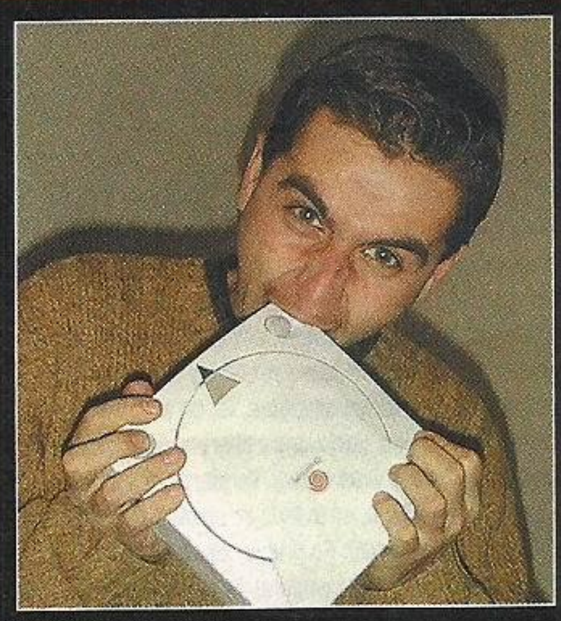
Jeżeli miałbym wskazać największe niebezpieczeństwo związane z odpisywaniem na listy, to, poza oczywiście absurdalnie napiętymi terminami (raz w miesiącu!) należało do nich przepisywanie listów przesłanych od Was analogowo. Wiecie, poprzez wrzucanie do skrzynki. Wiem, w dzisiejszej dobie, kiedy 99% korespondencji przychodzi mailem, może się Wam to wydać dziwne, ale naprawdę jeszcze niedawno napisanie do enplusa wiązało się z nabyciem papeterii i znaczka, a nie podłączeniem do internetu.

PO BRATACH DO CELU

A tymczasem zrobiło się już prawie południe – znak, że być może pierwszy fakowicz Neo już wstał. Tak, mam na myśli prowadzącego Faqa Brata, który od czasów Neo do siódemki enplusa brał na warsztat Wasze listy. Możecie pamiętać jego rzetelne, fachowe i drewniane jak Mokujin odpowiedzi. I to że wygrał debiuty w Opolu, jako perkusista zespołu Grejfrut – zespołu, który wyjątkowo trafnie do swojego rozwoju kariery dobrał zdjęcie pierwszej okładki jedynej płyty. Brat ostatnio wymiata w Pro Evo zamiatając moją Anglię pod dywan i biorąc udział w turniejach. Jeździ też fajnymi samochodami, jak mawiają ludzie, którzy się na tym znają.

■ Ja: Elo elo. Odezwij się jak będziesz.
■ Brat: Jestem, cześć.
■ Ja: Masz sekundę? Robię specjał do setnego Neo i chcę Cię zapytać o parę rzeczy. Pójdzie do Neo. Pamiętasz moment, kiedy rozpocząłeś pisanie faka?

W trakcie zbierania informacji do artykułu „Kobiety są... wymagające" (1998)


DreamJoseph – 1998

NAJLEPSZE GRY W HISTORII NEO PLUS I TYLKO NEO PLUS

TEKKEN 3 – PS ONE

Dlaczego trzeci Tekken, a nie Soul Calibur czy Dead or Alive? Bo w niego graliśmy chyba najwięcej, bo zaraził wszystkich w redakcji, bo spowodował u wielu z nas kompletną szajbę na punkcie bijatyk. I dlatego, że był świetną, dopracowaną pod każdym względem grą, która swego czasu kompletnie miażdżyła graficznie wszystko i wszystkich.

THE LEGEND OF ZELDA 64: THE OCARINA OF TIME – N64

W jaki sposób tak nieprawdopodobnie połączyć gatunek action-adventure z erpegiem, wiedziało wtedy tylko Nintendo. Przygody Linka w nowych odsłonach do dziś bawią cały świat, choć nowych szlaków już nie przecierają. Okaryna czasu była wtedy bezkonkurencyjna i choć dziś nastały czasy potwornie rozbudowanych gier pokroju Obliviona, w dalszym ciągu można do niej wrócić bez krzywienia się.

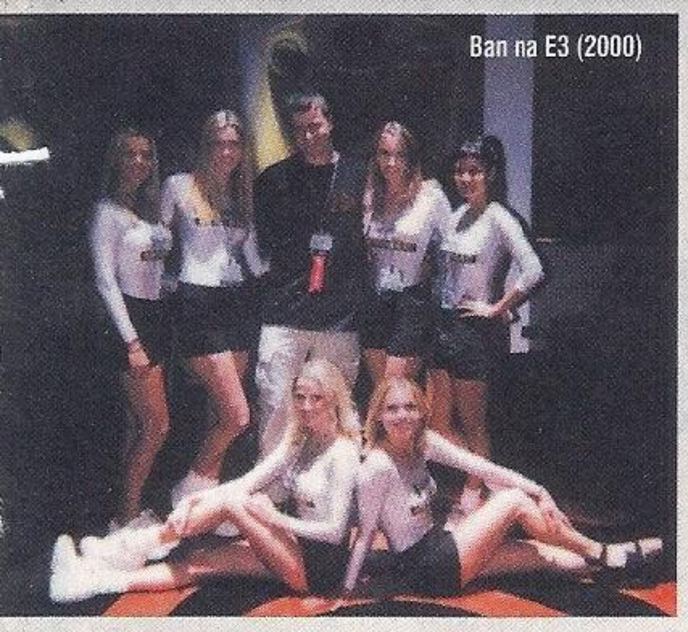
METAL GEAR SOLID – PS ONE

Mówiąc o wyjątkowości MGSa rzadko mamy na myśli to, że zapoczątkował (do spółki z Tenchu) gatunek skradanek, dzięki czemu dziś bawimy się przy Syphon Filterach, Splinter Cellach czy niedługo z Assassin's Creed. Metal jest „żywym" dowodem na to, że w grach fabuła może być znacznie ważniejsza, niż sama rozgrywka, i nie ma problemu żeby poruszać trudne, życiowe tematy. Pokazał również, w jaki sposób powinny być tworzone „filmowe" tytuły – świetne ujęcia kamer, doskonały montaż i bezkonkurencyjna do dziś obsada lektorów, nauczyły pokory wielu twórców z reżyserskimi zapędami.

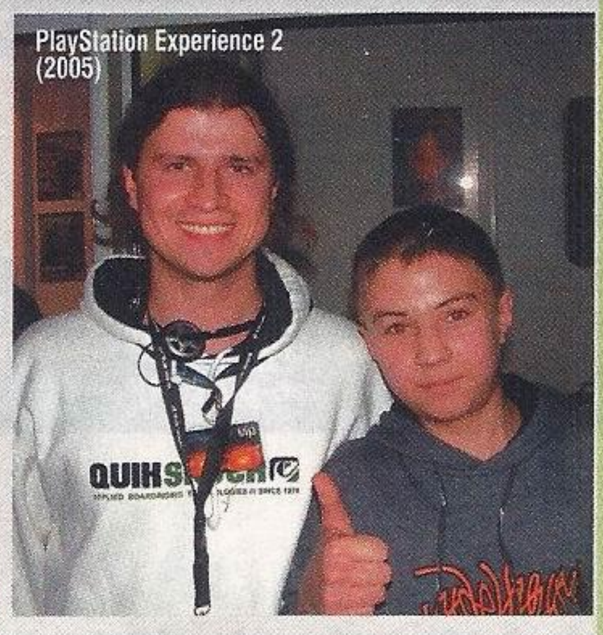
ISS PRO EVOLUTION – PS ONE

To od tej części wszystko się zaczęło i trwa po dziś dzień wraz z kolejnymi częściami Pro Evolution Soccer – z perspektywy czasu patrząc nie była to oczywiście najlepsza z części, ale to właśnie ona spowodowała uzależnienie trwające po dziś dzień i powodujące, że dzień bez kilku meczyków jest dniem kompletnie straconym, bezwartościowym i smutnym.

STO NUMERÓW NEO PLUS



■ Brat: Tak, 3 numer N.
■ Ja: A pamiętasz jak to się zaczęło? Jak Gulash się do Ciebie z tym zgłosił? Czy może to Ty zgłosiłeś się do niego?
■ Brat: Ja zgłosiłem się do Marcina, chciałem odejść z CGS-u.
■ Ja: Ale co się stało, że robiłeś faka? Konkretne zamówienie?
■ Brat: Hmm spotkałem się Gulkiem i zapytał co chcę robić. Powiedziałem, że wszystko, recenzje, listy, solvy...
■ Ja: A dlaczego przestałeś robić je po siódemce?
■ Brat: Po siódemce?
■ Ja: Po siódemce enplusa faka zacząłem robić ja.
■ Brat: Być może Gulash tak zadecydował, mówił że mnie podgryzałeś cały czas, że to Ty chcesz robić listy.
■ Ja: No masz. Ale złamas. Ze mnie, znaczy.
■ Brat: No nie?
■ Ja: Hmm. Co by tu powiedzieć teraz… I jak się z tym czułeś?
■ Brat: Wszyscy wiedzieli, że masz chrapkę na ten dział. Normalnie, a jak się miałem czuć? Tylko nie pamietam, czy to bylo 7 numer N+ już?
■ Ja: W ósmym enplusie jest już mój wstępniak. Napisany z animuszem gościa, który właśnie wyciąga nóż z czyichś pleców.



■ Brat: No to jak się miałem czuć, jak współwłaściciel firmy odbiera mi dział? Na skargę pójść do kogoś? Do sądu pracy?
■ Ja: Ciężki kaliber. Chyba to przerwiemy już teraz.
■ Brat: Nie musisz, jeśli masz jakieś pytania, to wal, to naprawdę było dawno.
■ Ja: Cala ta rozmowa trafi do najnowszego Neo, niech się ludzie dowiedzą, jaki ze mnie miły gość. Najważniejsze, że straciłeś ten dział po wyrównanej walce.

Ale przynajmniej rzuca to nieco światła na przyczyny mojej zaćmy. Karierowicz. Pnący się po trupach. Jestem przekonany, że są firmy, które cenią takie podejście.

DEFAQ'UED

Świetnie czułem się redagując faq-a, mniej świetnie tłumacząc Gulashowi, że przewertowanie wszystkich nadchodzących listów, wybór najciekawszych i najlepiej nadających się do publikacji (nie pytajcie o kryteria, jest ich zbyt wiele i są zbyt ulotne, żebym je tu teraz wymieniał), przepisanie ich do kompa, a następnie odpowiedź musi zajmować dwadzieścia godzin. Wierzył mi przez 27 numerów. A potem z jakiejś przyczyny – przestał.

■ Ja: A kto przejął faka, jak ja go nie robiłem? Bo zacząłem w 49 numerze z powrotem.
■ Gulash: Ja i Mac.
■ Ja: A dlaczego przestałem go prowadzić?
■ Gulash: Zapewne pochłonęły Cię inne obowiązki i nie miałeś czasu – poszedłeś do ASa przecież. W numerze 35 w stopce jest: „zast.red.nacz - HE'S GONE -".
I odpowiadają na listy Grabarz, Marcellus i Gulash.
■ Ja: A tak. To było nudne.

W tej chwili – czyli od czasu powrotu w numerze 49 udaje mi się utrzymać dwukrotnie wolniejsze tempo nawet pomimo, że wszystko trafia do mojej skrzynki i jedyne, co muszę zrobić, to wybrać je i odpowiedzieć. Człowiek zdecydowanie się rozwija. W jakich okolicznościach powróciłem do mojego ulubionego działu – nie ma co się rozwodzić. Zresztą wystarczyło poczytać te usypiające stenopisy sądowe tworzone przez dynamiczny duet GiM-pa. Najważniejsze jest to, że wciąż sprawia mi to frajdę, a wszystkim trzem z Was wysyłających maile – nie mniejszą sprawia czytanie swoich wypowiedzi, mądrości, bon motów i wniosków na łamach Neo Plusa. I tak jest dobrze. Niech trwa.

MAŁA SPINKA NA KONIEC

■ PAN SPINACZ: No dobra. Kilka pytań, na które jeszcze nie ma odpowiedzi, bo pan narcyz nie odpuści sobie jakiejś lanserki. No to co miało największy wpływ na faq? Poza Twoim rozbujałym, zniewieściałym ego?
■ JA: Och, dzięki że pytasz. No więc na faq największy wpływ miały dwa źródła. Angielski FHM oraz The GIA – rpg-owo zorientowany serwis newsowy. Sposób odpowiadania na listy czytelników i tytułowanie wszystkich listów jest inspirowany wciąż dobrą rubryką z tego pierwszego. Rzeczowość i również dowcipny styl Andy'ego Kauffmanna z tego drugiego stanowił zaś moją ulubioną lekturę przez cały, przykrótki okres jego istnienia i lubię myśleć, że nie pozostało bez wpływu na FAQ jakim go znacie.
■ PAN SPINACZ: Powiedziałem kilka pytań? Najchętniej skończyłbym już teraz. Ale jedźmy dalej z tą farsą. Co trzeba zrobić, żeby Twój list... nie, to żałosne. Ale Ty wyglądasz jakbyś lubił tak sam ze sobą.
■ Ja: Dzięki, ale…
■ PAN SPINACZ: A tak szczerze, jak ma się prawdziwa historia mojego zniknięcia w świetle tego, co dowiedzieliśmy się o zniknięciu Brata z faq-a? Ktoś stał się na tyle popularny, że zagroził pozycji redagującego księciunia?
■ Ja: Nie, po prostu zniknąłeś wraz z rubryką. Którą, nawiasem mówiąc, lubiłem. Nie tak bardzo jak grę za frajer (ów), ale lubiłem. Każdy chce się przez chwilę poczuć Feliksem Kresem.
■ PAN SPINACZ: Czuj się jak chcesz, ale ja bym wrócił. Najchętniej w duecie z Grześkiem Całkiem. Sprawia wrażenie sensownego gościa.

JAK ZMIENIAŁ SIĘ ŚWIAT KONSOL PRZEZ 100 NUMERÓW NEO PLUS – 10 GIER I GADŻETÓW, PO KTÓRYCH JUŻ NIC NIE BYŁO TAKIE SAME

■ **EyeToy** – Za możliwość ujrzenia swojej gęby na ekranie telewizora i co ważniejsze – interakcji z tym, co jest na nim wyświetlane. Za spalone kalorie, litry potu i za świadomość, jak komicznie się przy tym wygląda.
■ **SingStar** – Za możliwość przyłapania kumpla na śpiewaniu YMCA, za ożywianie niemal zdechłych z przepicia imprezowiczów, za wizyty policjantów i krzywe spojrzenia sąsiadów. Ale także za to, że dzięki SingStarowi w połączeniu z EyeToyem nie trzeba występować w „Jak oni (źle) śpiewają", by zaspokoić parcie na szkło.
■ **Wiilot** – Za stłuczone ekrany telewizorów, zerwane mięśnie, podbite oczy, ale przede wszystkim za kompletną zmianę sposobu sterowania grami na taki, którego każdy przygodny obserwator chciałby spróbować.
■ **NDS** – Za wygląd pierwszego NDSa? Na pewno nie. Ale za intuicyjność sterowania i za reanimowanie wielu skazanych na wyginięcie na konsolach gatunków gier – jak choćby turowych strategii czy przygodówek point'n'click. I za stworzenie nowych.
■ **Xbox Live** – Za przeniesienie konsolowego grania do sieci na naprawdę szeroką skalę. Z jego wszystkimi złymi i dobrymi stronami. Do tych pierwszych na pewno należy wysłuchiwanie obelg małoletnich amerykanów maskujących mutację głosu zabawnymi inaczej filtrami. Zalet chyba nie trzeba wymieniać... lolollolool!1!!!1!!
■ **Guitar Hero** – Za możliwość zostania choć przez chwilę gwiazdą rocka – machania piórami (albo chociaż głową, gdy ich nieco braknie), naśladowania kaczego chodu Angusa Younga z AC/DC. W tym miejscu wypada też podziękować grom, bez których nie byłoby GH – Amplitude i Frequency.
■ **Devil May Cry** – Za pokazanie całemu światu, że slashery są świetne i wcale nie muszą polegać na zupełnie bezmyślnym mashowaniu przycisków – to dzięki Dantemu mogliśmy w kilka lat później tak efektownie masakrować przeciwników w God of War, to właśnie dzięki niemu do łask powróciły chodzone mordobicia w zupełnie nowej, rewelacyjnej formie.
■ **GTA 3** – „Wielka kradzież aut" wstrząsnęła całym rynkiem gier – potem już każdy chciał być gangsterem. Ale to nie jedyna zasługa gry Rockstara – ogromne, całkiem żywe miasto, różnorodność konwencji i zadań oraz całkiem spora wolność. To właśnie GTA3 zapoczątkowało to wszystko, bez czego nie wyobrażamy sobie współczesnych gier.
■ **Bezprzewodowy pad do X360** – Za bezprzewodowość oczywiście, ale także za wygodę obsługi. Granie na kablu jest tak niebezpieczne dla życia i zdrowia, że naprawdę trzeba dziękować Microsoftowi za uczynienie z bezprzewodowości standardu. Tak, wiemy – wcześniej powstawały już takie pady, ale nie były za bardzo rozpowszechnione.
■ **Soul Calibur na Dreamcasta** – Za największy opad szczęki w historii konsol – skok graficzny pomiędzy generacją PSX/N64/Saturn a Dreamcastem był tak olbrzymi, że dotychczas nic nie wywarło na nas równie miażdżącego wrażenia – nawet przesiadka ze zwykłych telewizorów na HD wraz z X360. Szacun 4 life.

GRAND THEFT AUTO 3

Pierwsze dwie części Grand Thef Auto miały ciekawe założenia, ale wszystko kładła nędzna, nawet jak na tamte czasy, grafika. Aż seria przeskoczyła w 3D i zaoferowała swobodę, z którą trudno większości gier rywalizować nawet dziś. Wyznaczyła nowe trendy, znalazła wiele kalek i naśladowców. Po prostu – przełom.

HALO: COMBAT EVOLVED – XBOX

Nie Goldeneye, ani nie Perfect Dark pokazały, że na konsolach też mogą ukazywać się doskonałe fpsy. Bungie stworzyło grę, która nie tylko to udowodniła, ale rzuciła świat na kolana mistrzowskim wykonaniem. Najwyższej jakości algorytmy SI przez długi czas spędzały sen z oczu konkurencji, a świetnie poprowadzona fabuła otworzyła oczy każdemu, kto nie wierzył, by historia w shooterach fpp miała jakiekolwiek znaczenie. Halo jednak uwielbiamy za ustanowienie po dziś dzień pewnych standardów rozgrywki, jak rezygnacja z apteczek w zamian za odnawiającą się energię tarczy i za jeden z najlepszych trybów multi na konsolach po dziś dzień.

FINAL FANTASY X – PS2

Wzruszająca fabuła? Jest. Najbardziej intuicyjny, doskonale zbalansowany i przemyślany system walk? Zgadza się. Postacie, którym po raz pierwszy w historii serii podłożono głosy? Są. Grafika wyprzedzająca o kilka dobrych lat inne tytuły na PS2? Nie inaczej. Dziesiąty Final, to doskonałość, którą doceniliśmy w redakcji wszyscy, nawet przeciwnicy japońskich erpegów i właśnie za to należy mu się miejsce na liście, a nie na przykład zbyt hardkorowemu Dragon Quest VIII.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME – PS2

Z perspektywy czasu wydaje się, że wysoka ocena dla Sands of Time i tak była za niska – świeże połączenie świetnej grywalności, perfekcyjnych elementów zręcznościowych i cudownego, bajkowego klimatu, docenił każdy, kto sprawdził nowe przygody Księcia Persji. W kolejnych częściach bajkowość ustąpiła miejsca brutalności, co nie każdemu przypadło do gustu.

GOD OF WAR – PS2

Czapki z głów przed Duchem Sparty – mocarnym Kratosem, który rzucił wyzwanie bogom olimpijskim i nie spocznie dopóki się na nich nie zemści. A mścić potrafi się okrutnie. To właśnie Kratosowi God of War zawdzięcza swój magnetyzm – to zdecydowanie najbardziej chłodna postać, jaką kiedykolwiek widzieliśmy w grach. Oczywiście miejsca na naszej liście nie dostał dzięki groźnemu wyglądowi i pogróżkom – gra jest piękna, niesamowicie grywalna i świeża, a przy tym przystępna i w wielu elementach bardzo nowatorska.

SHADOW OF THE COLOSSUS – PS2

Niezwykła, tajemnicza i niepokojąca opowieść. Zachwyca oszczędnością i subtelnością środków wyrazu – ascetyczna grafika, spokojne barwy, piękna muzyka i NAJWIĘKSI przeciwnicy, za jakimi kiedykolwiek walczyliśmy w grach video. Tak, wiemy, to nie podpada po kategorią „subtelność", ale mimo swych rozmiarów są oni jednocześnie zupełnie momentami bezbronni, co tworzy niespotykaną w grach video mieszankę panicznego strachu przed wrogiem podczas samej walki i ogromnego smutku po jego pokonaniu. Arcydzieło.

Neon

Pojawiło się kilka komentarzy do tekstu Briana Hastingsa z poprzedniego numeru – czekamy na więcej. Ślijcie też swoje teksty i przemyślenia związane z grami i tematami okołogrowymi; najciekawsze jak zwykle opublikujemy. Miłej lektury. [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

HYPE, WSZĘDZIE HYPE

Zaprawdę, szczęśliwi są ludzie interesujący się grami i zarazem nie mający „w miarę" stałego połączenia z globalną siecią.

To, co z naszymi umysłami wyprawiają producenci gier powoli zaczyna ocierać się o absurd. Jak inaczej wytłumaczyć to, że za pomocą kilku fajnych obrazków serwowanych co kilka dni, poważnej muzyczki i (na koniec) trwającego ok. 2,5 minuty filmiku można zrobić całkiem spory szum? Szum tak wielki, że na zakładce „Gadgets and games" na Youtube jest tylko ten trwający 2,5 minuty filmik (no dobra, był też jakiś materiał z jakiejś gierki na DS'a), a na większości forów mających coś wspólnego z grami topici o Falloucie atakowały zaraz przy wejściu. Warto nadmienić, że ów filmik pokazywał „wyjazd" kamery ze starego radia, następnie wnętrze autobusu i na koniec fragment miasta, a w nim prawdopodobnie kogoś z Broderhood of Steel.

Co ciekawsze, nie jest to sytuacja odosobniona. Coś podobnego do wyżej wymienionego procederu Bethesdy – zrobił Blizzard (tak, to ci panowie od World of Warcraft). Oni jednak inaczej przeprowadzili całą akcję nakręcania ludu. Nie było żadnych screenów z nadchodzącego tytułu. Pokazali tylko obrazki upamiętniające ważniejsze tytuły w historii tej firmy (czytaj: praktycznie wszystkie gry, które wyprodukowali). No i 15 maja wybuchła bomba o nazwie Satarcraft 2. Tutaj Blizz po raz kolejny lepiej wykazał się niż Bethesda i zaprezentowali oprócz fachowego trailera również sporo filmów z gameplaya, co spowodowało – po raz kolejny - straszną monotematyczność wyżej wspomnianego kanału na Youtube.

Do czego zmierzam? Ano do tego, że za pomocą kilku artworków/renderów można tak nakręcić fanów, że dyńka mała. Pamiętacie akcję promującą PlayStation 3 i stronę WWW z pustym pokojem? Oni tam w zasadzie nic nie zrobili, a jednak ludzie co jakiś czas wchodzili i sprawdzali, czy w owym pokoju nic się nie zmienia. Dziwne, nie? Coraz bardziej jesteśmy wciągani w gierki producentów i speców od reklamy. Z tym, że nie jest to już klasyczna forma reklamy. Kiedyś mass media były tubą wykorzystywaną przez reklamodawców. Obwieszczały wszystkim co jest fajne i co fajnie jest mieć. Teraz natomiast pełnią rolę swego rodzaju przekupki na straganie, która powie coś, co zasłyszała gdzieś i tak wieść się niesie, spotęgowana przez wyobraźnię kolejnych uczestników procesu komunikacji.

Co my z tym wszystkim robimy? Czy staramy się jakoś stawiać temu opór, tak jak reklamom w TV? Jest chyba wprost przeciwnie. Nie dość, że dajemy się wciągać w tą całą sieć, to jeszcze część z nas działa nadprogramowo. To co niektórzy wypisują na forach, to nie są jakieś tam przypuszczenia, czy spekulacje, ale kategoryczne sądy na temat gier, które najprawdopodobniej nie są jeszcze w fazie alfa. Dajecie wiarę, że na podstawie 2,5 minutowego filmiku (tego z Fallouta 3) ludzie napisali, że to będzie coś w rodzaju moda do Obliviona, że to nie będzie miało klimatu i w ogóle Fallout w 3D to już nie Fallout. Ze Starcraftem, z tego co zauważyłem, obchodzono się łagodniej (pewnie dla tego, że obawiano się wyznawców tej religii z Korei Płd. :)

Są jeszcze dwa zjawiska związane z tym fenomenem. Pamiętam pierwsze zapowiedzi Warcrafta 3. I z tym co zobaczyliśmy w wersji finalnej to chyba miał on wspólny engine. Gracze woleli mniej RPG, a więcej strategii. Wyszło całkiem nieźle, ale myślę, że Blizzard, gdyby nie nękania ze strony graczy, zrobiłby z Warcraftem trzecim znacznie większy krok do przodu. Oczywiście nie wszyscy się pod presją tłumu uginają, na co przykład dał Capcom, który to delikatnie mówiąc „olał" fanbojów Sony piszących postulaty w sprawie Devil May Cry 4.

Drugą sprawą jest coś, co można nazwać niespełnionym snem. Jak widzimy te cudowne screeny ociekające blurem, dynamiczne i świeżutkie trailerki napawające nas euforią... Oczekujemy gruszek na wierzbie, a dostajemy jabłka na jabłoni. I nic sobie nie robimy z tego, że to są naprawdę fajne i wypasione jabłka. Przecież to miały być gruszki. I to na wierzbie!

Ciężko mi sobie wyobrazić jak bardzo takie akcje ze strony graczy pomagają producentom. Minimalnymi środkami sprawiają, że informacja rozprzestrzenia się jak zaraza i dosięga ludzi, którzy przy klasycznym reklamowaniu nie mieliby pojęcia o projekcie. Gra jest we wczesnej fazie produkcji, a już jest o niej głośno. Ten sposób reklamy czyni z nas nie tylko odbiorców, ale też i przekaźniki nadające na wielu płaszczyznach. Pomyślmy, czy nie jesteśmy czasami ogniem, przy którym firmy grzeją swoje zgłodniałe pieniędzy serducha, ale też i ogniem, którym można się nieźle poparzyć.

■■ **Mateusz**

RETRO PIKSELE

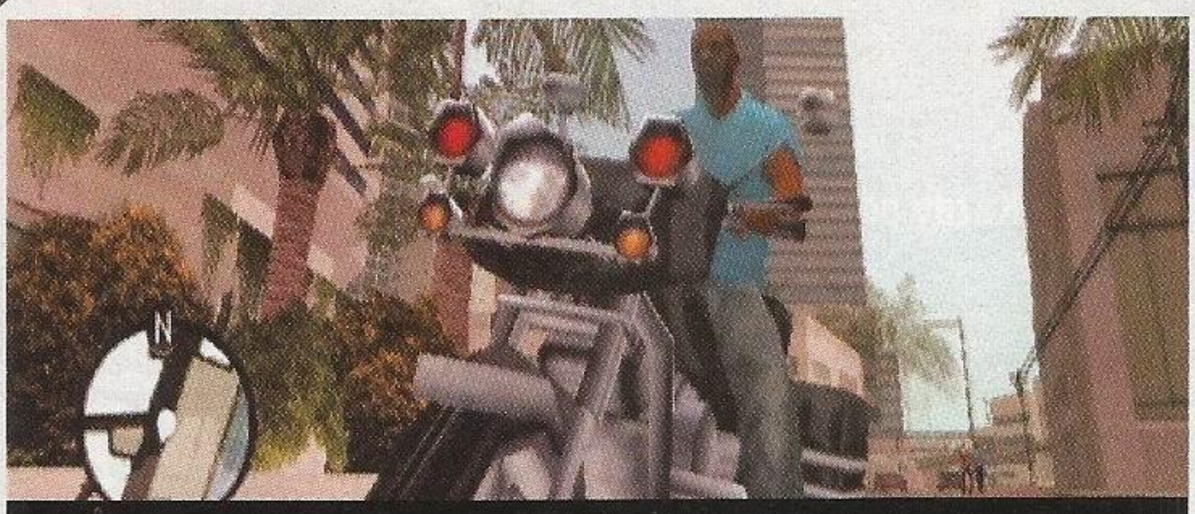
AMERICAN McGEE's OZ

Zanim przejdę do clou programu, czyli gry American McGee's Oz, wypada wtrącić słówko o jegomościu, którego miano zajmuje 90 procent tytułu owej produkcji. American McGee – tak, to jego prawdziwe imię, jak sam tłumaczy: „Moja matka była hipiską i paliła dużo zielska. Chyba nie umiem tego lepiej wyjaśnić" – zaczynał karierę w branży jako projektant poziomów w znanej co poniektórym zapaleńcom firmie id Software. American opracowywał mapki do tak niszowych tytułów jak Doom II, Quake czy Quake II. Jego upodobanie do klasycznych bajek, czy też raczej pasja do opowiadania ich od nowa, na swoją lekko pokręconą modłę, po raz pierwszy ujawniła się przy okazji American McGee's Alice – strzelanki TPP opartej na prozie Lewisa Carolla. Wydana na PC gra okazała się sporym hitem, dzięki wyważonym proporcjom dawkowania akcji na przemian z szaloną opowieścią (acz wypada zauważyć, że akurat Alicja w Krainie Czarów jest wystarczająco popaprana w oryginale – tym niemniej wersja McGee ładnie uwypukliła co poniektóre chore elementy). Dostępna była nawet limitowana wersja kolekcjonerska z figurkami Alicji i Kota z Cheshire, rozpatrywano też konwersję na konsole (głównie PS2), która ostatecznie nie zmaterializowała się do dziś, tym samym dając nam powód do ustawienia jej małego nagrobka przy okazji dzisiejszego głównego truchła.

A właśnie, przechodząc do sedna, kolejnym projektem Americana miał być Oz. Tym razem, jak nietrudno się domyślić, na tapetę pójść miały przygody nie-będącej-już-w-Kansas Dorotki i jej przejść w krainie rządzonej przez tajemniczego czarnoksiężnika. Gra miała być nie tyle remake'iem oryginału, ani też kontynuacją (jak Alice), lecz raczej prequelem, ukazującym dzieje tytułowej krainy na pewien czas przed tym, gdy radośnie przemierzało ją czworo książkowych bohaterów.

Najgorsze w American McGee's Oz jest to, że tak naprawdę niewiele da się powiedzieć o samej grze. Pomimo tego, że znajdowała się w produkcji od 2002 do 2004 roku, odniosłem wrażenie, że większość pary poszło przez ten czas w pracę koncepcyjną i wizualny design. Kilka szkiców i próbnych renderów to właściwie wszystko, co ujrzało światło dzienne. Najwyraźniej prace nad grą zostały wstrzymane na bardzo wczesnym etapie i trudno stwierdzić czy programiści napisali przez te dwa lata bodaj linijkę kodu. Trudno nawet ze stuprocentową pewnością określić jaki gatunek miała reprezentować, choć oczywiście najbardziej prawdopodobną opcją była gra action-adventure, prawdopodobnie nastawiona głównie na „action."

Więcej wiadomo na temat powodu uśmiercenia, czy raczej „zawieszenia" niniejszej produkcji. Najwyraźniej żaden dystrybutor nie był wówczas zainteresowany tytułami nie będącymi kontynuacją popularnych serii, czy też częścią znanych – za przeproszeniem – „frenczajzów". Wydaje się to cokolwiek dziwne, biorąc pod uwagę znane nazwisko dopięte do tytułu i możliwość podpięcia gry do udanej Alice, ale tak to już bywa w bezwzględnym światku elektronicznych zabawek. McGee zmuszony został do bezterminowego wstrzymania prac nad grą, tym niemniej nie porzucił zupełnie stworzonego przez siebie światka. Wychodząc z założenia, że jeśli gra musi być popularna zanim w ogóle zostanie stworzona, należy uczynić ją popularną metodami nieco mniej konwencjonalnymi. W tym wypadku, American postanowił... Nakręcić film. Kilka wielkich studiów filmowych (m.in. Disney) wyraziło zainteresowanie ekranizacją jego spaczonych pomysłów. Na razie jednak projekt, w tej czy innej formie, znajduje się w stadium niebytu. Co ciekawe, siłą rozpędu na rynek trafiły figurki oparte na postaciach z nieistniejącej gry, m.in. latająca małpa i słomiany golem. Sam American zajął się natomiast kolejnymi projektami, m.in. niezgorszym Scrapland czy Bad Day LA. Wielbiciele przypuszczali jednak, że prędzej czy później twórca ów powróci do swoich ulubionych skrzywionych bajeczek, stąd niewielkim zaskoczeniem była niedawna zapowiedź nowego projektu – American McGee's Grimm, który zapowiada się bardzo interesująco. Ale to już zupełnie inna historia. Pozostaje zmówić paciorek za Oz, zostawiając jednak w pogotowiu solidną łopatę w celu ewentualnej ekshumacji. Póki co... RIP. ■■ Dr Max



GANGSTA'S PARADISE

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES część 2

Miesiąc temu opublikowaliśmy opis przejścia podstawowych misji – niestety chochlik „zjadł" kilka akapitów, dlatego przyda się mała errata. A także opis bonusów i dodatków. / Kim Bar Tek

Jak wspomniałem w poprzednim numerze, w GTA:VCS mamy możliwość rozszerzania swoich stref wpływów i budowania potęgi swojej organizacji. Teraz pora na zgłębienie tajników mafijnego rzemiosła na masową skalę.

KARIERA ZAWODOWEGO GANSTERA, CZYLI BUDUJEMY SWOJE IMPERIUM

Na początek proponuję przejąć wszystkie biznesy w mieście. Jest ich zdaje się 30. Zejdzie Ci z tym dobrych kilka godzin, bo często będziesz musiał bronić dopiero co przejętych lokali przed ich poprzednimi właścicielami. W każdym z przejętych lokali możesz wystartować misję dodatkową (prawy analog), a specyfika misji zależeć będzie od profesji, jaką w danym lokalu uprawiasz. Kasa z Twoich biznesów spływa na konto automatycznie o 16.00 każdego dnia. Poniżej zamieszczam charakterystyki lokali i misji dodatkowych:

- Protection Racket (haracze) – do odwiedzenia masz piętnaście placówek usługowo-handlowych, gdzie należy zrobić odpowiednią demolkę sprzętów. Pamiętaj tylko, żeby w szale zniszczenia nie posłać do piachu obsługi, bo ktoś Ci musi w końcu wpłacać te haracze.
- Drugs (misje koksownicze) – jest ich w sumie sześć i wszystkie są okrutnie proste. Bierzesz towar i jedziesz na miejsce transakcji, jeśli kupiec jest nie całkiem uczciwy należy z nim porozmawiać w odpowiedni sposób.
- Prostitution (branża usług kulturalno-oświatowych) – piętnaście razy musisz rozwieść panie do klientów, czasami się zdarzy, że ktoś nie chce zapłacić – w takim wypadku rozwiązanie problemu jest tylko jedno.
- Loan Shark (windykacja) – masz do przejęcia 15 wozów od dłużników, część z nich jest wyładowana całkiem fajnymi fantami. Kierowcy niezbyt chętnie wyskakują zza kierownicy, więc trzeba używać wysoce efektywnych środków perswazji
- Smuggling (import) – śmigając łódką musisz zbierać towar zrzucany z helikoptera. Gdy załadujesz cały pokład przepakuj fanty na furgonetkę i wracaj do lokalu. Procedura wymaga powtórzenia sześć razy.
- Robbery (napady) – misje wykonywane na lądzie i na wodzie. Furki po prostu przejmujesz i odwozisz do lokalu, z łódkami trzeba się trochę pomęczyć. Wszystkich misji jest sześć.

GRY WSTĘPNE

Tak nazwałem misje, jakie związane są z konkretnymi pojazdami śmigającymi po mieście. Po zainstalowaniu się w jednym z takich wehikułów należy nacisnąć prawego analoga i zaczynamy zadanie.

- **Vigilante, 15 leveli:** Policja dba w Vice City o bezpieczeństwo używając bardzo radykalnych środków. Podejrzanych typów eliminuje się od razu na ulicy. Teraz to będzie Twoje zadanie. Wskakuj w jakikolwiek policyjny pojazd – samochód, motocykl, helikopter czy wóz bojowy – i w drogę. Będziesz otrzymywać informacje o tym gdzie przebywają przeznaczeni do utylizacji przestępcy.

- **Taxidriver:** Nazwa misji chyba nie pozostawia wątpliwości, co do jej istoty. Twoim zadaniem – poza rozwożeniem ludzi do domu – będą m.in. ucieczki przed policją czy śledzenie innych aut, ot zwykły dzień pracy każdej złotówy. Misja kończy się po zarobieniu 5 tys. zielonych.

- **Firefighter, 15 leveli:** Podobnie jak w poprzedniej misji, chyba każdy wie, jaki pojazd należy uprowadzić, aby rozpocząć misję strażacką. Musisz uważać, bo niestety zawód strażaka nie cieszy się w Vice City należytym szacunkiem, co empirycznie objawia się pod postacią intensywnych zaczepek ze strony gangów.

- **Paramedic, 15 leveli:** Twoją misją będzie wożenie ludzi do szpitala. Niestety ambulans jest w stanie zabrać tylko trzy osoby, co na wyższych levelach będzie oznaczać dla Ciebie konieczność wożenia ludzi „na raty". Pod szpitalem stoją dwie karetki, w które można się przesiąść, jeśli zbyt mocno zniszczysz pojazd.

- **Air Rescue, 15 leveli:** Nowość w serii GTA. Twoim zadaniem będzie zasiąść za wolantem helikoptera ratunkowego i transportować ludzi do szpitala. Pacjenta podejmuje się zawieszając helikopter nad nim, chory łapie się liny i jazda do szpitala. Lecąc między budynkami musisz uważać, żeby nie przydzwonić bujającym się pacjentem o jakiś budynek, bo wtedy nie ma już po co lecieć dalej :)

MISJE DODATKOWE

Jest ich – jak w każdym GTA – cała masa. Start misji wiąże się z odnalezieniem specjalnego miejsca. Postaram się podać całą listę:

- **Crash, wytwórnia filmowa:** Jedna z najbardziej relaksujących misji. Na terenie wytwórni filmowej znajdziesz ciężarówkę. Twoim celem jest sianie jak największych zniszczeń na drodze. Punkty są przyznawane za ilość obrotów, jakie wykręci potrącona przez nas fura.

- **Crims on Wings, lotnisko:** W tej misji będziesz miał okazję polatać starym dwupłatowcem. Maszyna jest okrutnie powolna, więc nie będziesz miał problemów z zaliczaniem kolejnych checkpointów.

- **Beach Patrol, Washington Beach:** Poczuj się jak C.J. Parker :) Misja liczy sobie 15 podstawowych leveli, podczas których musisz powstrzymywać złych ludzi śmigających po plaży na motorach. Gdy to zrobisz, możesz przystąpić do wyciągania topielców.

- **Firecopter, komenda straży pożarnej w Downtown:** Poczuj się jak dzielny strażak walczący z pożarem dziewiczych lasów. No może nieco przesadziłem, Ty walczysz o miejską dżunglę. Masz do zaliczenia 5 poziomów, w trakcie których będziesz gasić pożary w różnych punktach miasta. Jeśli zabraknie Ci wody, czym prędzej pędź nad jakiś akwen uzupełnić zapas.

- **Haiti Hover Race, poduszkowiec przy pomoście w Little Haiti:** Ekstremalna jazda poduszkowcem na czas połączona z lawirowaniem między samochodami.

- **Harbor Hover Race, platformy na południu wschodniej wyspy:** Ta sama zabawa co wyżej, tym razem jednak ścigamy się w większości po wodzie, po drodze zahaczając o kilka efektownych skoczni.

- **Mashin' Up The Mall, centrum handlowe:** W tej misji masz okazję pośmigać nieco na rowerku po centrum handlowym. Twoim zadaniem jest zbieranie kolorowych kółek: zielonych, niebieskich i czerwonych. Sprawa jest o tyle utrudniona, że do zebrania zielonej obręczy konieczna jest jazda na tylnym kole, niebieskie zaliczasz tylko na przednim, czerwone zaś techniką dowolną. Jest to dość trudne, bo kółka są tak rozmieszczone, żeby nie poszło to zbyt sprawnie. Na zadanie masz 4 minuty i 30 sekund.

- **Multi Vehicle Race, Ocean Beach, nieopodal latarni morskiej:** Triatlon w świecie GTA, będziesz się poruszać crossem, skuterem wodnym i helikopterem. Po drodze tradycyjnie masz do zaliczenia checkpointy.

- **Playground On The Point, centrum handlowe w Vice Point:** Tym razem wcielisz się w dawcę organów i pośmigasz nieco na szybkim jednośladzie. To prosty wyścig, gdzie musisz zaliczać kolejne checkpointy.

- **Playground On The Town, obok komisariatu w Downtown:** Taka sama misja jak powyżej. Uważaj na wąskich uliczkach, żeby nie przydzwonić w ścianę.

- **Shooting Range, strzelnica Phila w porcie:** Zaczynasz od zwykłej pukawki i przez kolejne klameczki przechodzisz aż do snajperki. Z każdej broni musisz ustrzelić odpowiednią ilość punktów. Dodatkowo staraj się nie strzelać do niewinnych ludzi – to jedyna misja w GTA, gdzie jest to niemile widziane.

- **Skywolf, lotnisko:** Znów zasiadasz za sterami helikoptera; tym razem jest to porządnie wyposażona maszyna. Twoim zadaniem jest zaliczanie kolejnych checkpointów, a przy okazji niszczenie celów.

- **Swingers Club, pole do golfa:** Nazwa misji jest nieco myląca, nie oddajesz się bowiem grupowym, hedonistycznym praktykom, ale grasz w golfa.

- **Time Trials, Downtown, Dirtbike Track:** Przed Tobą znajdują się trzy wehikuły: quad, bmx oraz sanchez. Czeka Cię trochę zabawy, bo tymi pojazdami musisz przejechać ponad 20 tras.

- **Turismo, diabelski młyn i Sunshine Autos:** To kolejna wyścigowa misja. Twoim celem jest pokonanie łącznie 9 tras. Staraj się jak najszybciej wysunąć na prowadzenie, a potem blokuj przeciwników.

- **Vice Sights, lotnisko:** Kolejna helikopterowa misja. Do maszyny pakuje Ci się skład turystów, z którymi musisz polecieć w zaznaczone punkty miasta, aby mogli zrobić parę fotek. Misja liczy sobie 5 leveli.

- **Watersports, wytwórnia filmowa:** Po odnalezieniu skutera wodnego nieopodal wytwórni czeka Cię 8 dość długich tras, a na nich oczywiście checkpointy.

BALONY, SKOKI I DEMOLKI

Jest ich – jak w każdym GTA – cała masa. Start misji wiąże się z odnalezieniem specjalnego miejsca.

- **99 Red Baloons:** W różnych punktach miasta znajdziesz 99 czerwonych baloników. Za każdą zestrzeloną dziesiątkę dostaniesz nową pukawkę, która objawi się koło safehouse'a. Część z balonów jest ukryta w trudnodostępnych miejscach i będziesz musiał się ostro natrudzić, żeby je zniszczyć.

- **Rampages**
Czyli to, co tygrysy lubią najbardziej. W mieście znajdziesz 30 punktów oznaczonych trupią czaszką, odpalenie takiej misji będzie dla Ciebie oznaczać konieczność zrobienia jak największej demolki w określonym czasie.

- **Unique Jumps**
W mieście znajdziesz 30 punktów, z których można efektownie wybić się pojazdem – najlepiej motorem. Gdy to zrobisz, kamera przemieści się z boku albo z przodu, a animacja efektownie zwolni w stylu znanym z Matrixa. Żeby zaliczyć jumpa trzeba wylądować tam, gdzie życzą sobie twórcy, co często nie jest łatwe. ■■

ERRATA DO OPISU Z NUMERU 06/2007 (99)

W poprzednim miesiącu opublikowaliśmy opis przejścia GTA: Vice City Stories – niestety, chochlik zamieszał bardziej, niż zwykle, w efekcie czego wyciął kilka misji. Oto errata i uzupełnienie. Przepraszamy w imieniu swoim. Chochlika złapaliśmy i poddaliśmy wymyślnym torturom w lochu Dr Maxa. Po dwóch dobach zszedł.

TO VICTOR, THE SPOILS – 1500 USD

Pojedź do Louise, uważa ona, że powinieneś objąć schedę po jej mężu. Najpierw musisz pojechać do Sunshine Autos i tam przeprowadzić rekrutację – weź jakieś czterodrzwiowe auto. Kiedy zapakujesz już furkę, ruszaj do lokacji zaznaczonej na mapie, znajdziesz tam małą kompanię, którą trzeba zutylizować. Kiedy skończysz, jedź do burdelu. Tam powtarzasz procedurę przed budynkiem oraz w środku. Gdy już wyczyścisz pierwszy lokal, wejdzie on w skład Twojego imperium, od tej pory codziennie o 16.00 będziesz otrzymywał kasę z jego działalności.

JIVE DRIVE – AKCJA CHARYTATYWNA

Dostajesz informację na pager, że ktoś czeka na Ciebie na lotnisku – udaj się więc tam. Okazuje się, że Vic nie jest zachwycony wizytą brata. Gdy będziecie wracać samochodem, zaatakują Was Meksykanie, brat okaże się bardzo pomocny, on wskoczy za kierownicę furki, a Ty musisz się ostrzeliwać – Wasza szalona jazda zakończy się efektownym skokiem w stylu znanym z filmu „Mistrz kierownicy ucieka". Niestety, to jeszcze nie koniec misji, na parkingu, na którym wylądujecie, czeka na Was całkiem pokaźny komitet powitalny, dodatkowo nieźle uzbrojony. Uważaj na Lance'a – on nie ma kamizelki. Staraj się chować za kontenerami, jeśli uda się Wam wyrwać z ulicy jakieś auto, to macie prawie 100%, że uda Wam się przeżyć. Po zdemolowaniu wszystkich odwieź brata do hotelu.

NICE PACKAGE – 750 USD

Dostajesz informację od Umberto – szefa mafii kubańskiej – że chciałby z Tobą pogadać. Nie będziesz to specjalnie miła pogawędka, ale najważniejsze, że dostaniesz zlecenie. Musisz szybko odebrać paczkę i dowieźć ją w umówione miejsce, do pomocy dostaniesz Juana. Sęk w tym, że po tą samą paczkę jedzie konkurencja i ZAWSZE jest przed Tobą – należy zatem odebrać co Twoje. Podjedź możliwie najbliżej samochodu przeciwników, a Juan zacznie ich ostrzeliwać. Kiedy wreszcie zmusisz ich do zatrzymania, przejmij paczkę i odwieź na miejsce.

BALLS – 800 USD

Zadanie z gatunku lekkich, łatwych i przyjemnych. Umberto zleca Ci załatwienia kilku Meksykańców. Dostaniesz do pomocy dwóch jego żołnierzyków. Musisz jeździć w różne punkty dzielnicy i eliminować. Część z przeciwników po prostu stoi na ulicy, więc nawet nie zawracaj sobie głowy wysiadaniem z fury. Jeżdżących samochodami zmuszaj do wysiadania i utylizuj.

PAPI DON'T SCREECH – 1000 USD

Okazuje się, że Umberto bardzo kocha swojego tatę. Niestety starszy Pan wybrał się na galę wrestlingu, a cała trasa powrotna obstawiona jest przez Meksykanów, którzy nie mają wobec niego dobrych zamiarów. Musisz podjechać po staruszka na stadion i odwieść bezpiecznie do jego kafejki. Niestety dziadek ma bardzo słabe serce i jego poziom stresu rośnie bardzo szybko. Przy osiągnięciu wartości krytycznej kończy się to zawałem. Staraj się jechać tak, żeby nie zauważył Cię żaden skład Meksykanów, bo odkrycie Twojej obecności kończy się praktycznie zawsze śmiercią dziadka. Nadbrzeże!

HAVANA GOOD TIME – 1500 USD

Umberto chce ostatecznie rozprawić się z Meksykańcami i obrabować ich magazyn. Kup porządnego shotguna, miej także na sobie kamizelkę i jedź na miejsce. Zanim wejdziecie do środka, musisz odstrzelić czterech strażników, potem chłopaki Umberta zaczną ładować towar na vany, a Ty musisz w tym czasie odpierać ataki przeciwników. Uważaj żeby nikt z Twoich ludzi nie zginął. Gdy chłopcy odjadą, sam wskakuj za kółko ostatniego vana i bezpiecznie dowieź go do Umberta.

MOJA WiiZJA

To NIE będzie tekst o moich doświadczeniach czy wrażeniach z gry na Wii. Każdy powinien mieć na ten temat swoje zdanie. To będzie tekst o tym, dlaczego Wii NIE jest narzędziem szatana.

Fanbojstwo i wojny konsolowe to problem stary i nudny, więc nie będziemy się nim zajmować. Jednak emocje, jakie wyzwala w polskich graczach Wii, były dla mnie sporym zaskoczeniem. Negatywne emocje, należałoby dodać. Liczba wyrazów na „k", „g" i „p" (oraz czasem na inne literki) odnoszonych do kawałka plastiku i metalu jest zastraszająco wysoka i zdarzało mi się to słyszeć z ust ludzi, po których spodziewałem się rzeczowych komentarzy. Przy okazji pojawiło się mnóstwo utartych stwierdzeń na temat Wii, powtarzanych przez kolejne osoby, które często nie do końca pokrywają się z prawdą. Konsola zdążyła nawet zostać oskarżona o psucie całego rynku gier. Jednocześnie odnosi wspaniały sukces komercyjny. Coś tu chyba więc nie gra. Dlatego ten felieton będzie analizą obecnej sytuacji Wii, komentarzem polityki Nintendo, próbą przewidzenia przyszłości i po części polemiką z N(e)o Comments Marcela z numeru 97. I nie ukrywam, że zamierzam rozprawić się z kilkoma niesłusznymi moim zdaniem zarzutami.

Zarzut numer jeden: Wii jest słabe. Zgadzam się. Jest słabsze od konkurencji – również prawda. Gry wyglądają jak na PS2. I tu także nie mogę zaprzeczyć, ale dodałbym, że tak jest na razie. W ciągu pół roku na Wii ukazały się albo zestawy mini-gierek (Wario Ware), gry robione na szybko (Red Steel), konwersje z PS2 (multum) albo pozycje przeniesione z GC (Zelda, Super Paper Mario). Po prostu jeszcze nie było szansy, by Wii mogło pokazać, że stoi ponad poprzednią generacją (to oczywiście źle, ale o tym później). Do tego dochodzi lenistwo programistów, którzy nie przykładali do wii-ersji przy grach multiplatformowych. A, niestety, takiego zapasu mocy, by bez większego wysiłku produkt upiększyć, konsola nie ma. Jeśli się komuś to nie podoba, to ma do tego pełne prawo, nikt go do zakupu nie zmusza. Ale uważam, że warto oceniać grafikę po możliwościach sprzętu, a nie swoim widzimisię. I narzekania, że Metroid Prime 3 nie wygląda jak Gears of War są według mnie śmieszne. Jeśli będzie wyglądał jak Echoes, wtedy sam rzucę kamieniem. Jednak wydaje się, że dla gier na Wii nadchodzą lepsze czasy. Na horyzoncie pojawiają się gry, które prezentują poziom przewyższający GCN. Najlepiej to widać na przykładzie sequeli. Warto porównać sobie materiały powiedzmy z obu Super Mario Strikers, Battalion Wars czy Super Smash Bros. (szczególnie ten ostatni). Zgodzę, że to nie są najpiękniejsze gry na świecie, ale można na ich przykładzie zauważyć postęp. Spójrzmy też na Resident Evil: Umbrella Chronicles. Rezydencja z REmake'a przeniesiona w pełne 3D z „destroyable environment", to coś więcej, niż mogliśmy oglądać na Kostce. A że nie porównujemy do HD-genów, już ustaliliśmy. Do tego również multiplatformy zaczynają się prezentować ciekawiej na Wii. Manhunt 2 nie dość, że pozwoli na (aż boje się to napisać) własnoręczne zarzynanie ludzi, to prezentuje się zauważalnie lepiej na konsoli Nintendo. I jeszcze jedno. Mac przytoczył w felietonie słowa Chrisa Heckera z Maxis, który stwierdził „Wii nie jest w stanie zapewnić wystarczającej mocy graficznej, aby dostarczyć nam rozrywki godnej nowej generacji". Jeśli rozrywka owa ma polegać tylko na patrzeniu, to się zgadzam. Jeśli na graniu, to nie widzę związku. Zapowiedzi takich gier, jak Boogie, czy No More Heroes pokazują, że można sensownie wykorzystać Wii-mote'a. A na chwilę obecną Lair jest dowodem na to, że next-genową grafiką nie zatuszuje się gameplayu sięgającego korzeniami N64 (mam na myśli pierwszego Rouge Squadron od Factor 5). To są skrajne przypadki, ale na ich podstawie widać, że wciąż liczy się przede wszystkim pomysł. I całe szczęście.

Zarzut numer dwa: nie będzie pełnoprawnych, poważnych gier. Oskarżenie nie bezpodstawne, bo jedna Zelda wiosny nie czyni. Ale popatrzmy na to trochę inaczej. Nintendo wprowadziło na rynek zupełnie odmienny sprzęt, celujący do szerszej publiki. Sporo przy tym ryzykowało, więc najpierw musiało zrobić wszystko, by nie wyszło, że to znów sprzęt głównie dla fanów hydraulika. Właśnie w tym celu położyło nacisk na wyprodukowanie pozycji pokroju Wii Play, Wii Sports czy Big Brain Academy. Teraz, kiedy pomysł się przyjął, a niezależne firmy same zwęszyły interes (Rayman Raving Rabbits 2 i EA Playground – obie na Wii i DS), myślę, że N ponownie zwróci się w kierunku graczy, by zaspokoić także ich potrzeby. Oczywiście stosunek liczby tytułów dla graczy do pozycji dla casuali siłą rzeczy nigdy nie będzie tak duży, jak w przypadku PS3 i X360 – najważniejsze, żeby było wystarczająco gier dla każdego. Czy ujrzymy gry, które okrzykniemy sztuką? Na razie na horyzoncie majaczy jedynie Metroid Prime 3: Corruption i kilka niewiadomych. Mało. Ale jeśli N pokaże, że na Wii sprzedają się także „normalne" gry, sytuacja może się zmienić. A gwałtownie rosnąca liczba użytkowników z pewności kusi wydawców. Po necie krążą wieści, że kilka projektów we wczesnej fazie prac zostało przeniesionych z PS3 na Wii, z powodu sprzedaży oczywiście. Ile w tym prawdy? Trudno powiedzieć. Ale faktem jest, że to właśnie na tej konsoli pojawią się Soul Calibur Legends i nowy Rygar, co jest pewnym zaskoczeniem. I nie zanosi się, by było to gierki dla casuali.

Zarzut numer trzy: Nintendo nie uczy się na błędach. W tym miejscu moje stanowcze „Objection!". Ale po kolei. GCN cierpiał na brak online – Wii jest sporym krokiem naprzód. Wciąż jest hen za Livem! i chyba już tak pozostanie, ale uderza w ten segment bardziej zdecydowanie. Są retro-gry do ściągnięcia, niedługo pokażą się pierwsze nowe pozycje do kupienia przez WiiShop. Kanały, na przykład pogodowy, mają być wykorzystywane w nadchodzących produkcjach. Kiedy to piszę, w Europie wystartowała pierwsza gra umożliwiająca zabawę online, a kolejne są w drodze. Nie jest to osiągnięcie imponujące, ale ja nie staram się udowodnić, że jest zadowalająco. Ale jest lepiej. Druga bolączka GCN to mało gier od niezależnych wydawców, w tym gier dla dorosłych. Teraz prawie każdy chce wydać jakiś tytuł na Wii. Wyobrażaliście sobie na Kostce takie tytuły, jak Brothers in Arms, Manhunt czy The Godfather? Na nowej platformie Ninny są/będą. Tomb Raider, Guitar Hero, Guilty Gear – te serie nie kojarzyły się do tej pory z Nintendo. A jak wiadomo, różnorodność jest dobra. Big N nauczyło się również szastać kasą – miesiąc temu informowaliśmy o odkupieniu od Namco-Bandai studia Monolith Software, autorów Xenosaga i Baten Kaitos.

Zarzut numer cztery: sterowanie się nie sprawdza. Po części to prawda. Miało być „siądź i graj", a tu albo Wii-lot źle reaguje albo opanowanie gry wymaga godzin treningu. Tylko pomyślmy, dlaczego tak jest. Przede wszystkim kontrolery do Wii są nowością nie tylko dla graczy, ale i developerów. Nie chcę określać ich mianem rewolucji, ale są na tyle dalekie od zwykłego pada, że potrzeba trochę czasu, by wszystko zaczęło grać. A przecież nawet dziś zdarzają się gry, które nie radzą sobie z klasycznym joypadem. Druga strona medalu to fakt, że na mało intuicyjne sterowanie narzekają głównie wieloletni gracze (bo tacy się wypowiadają). Ja nie widzę nic dziwnego w tym, że po kilku(nastu) latach gry na padzie, pierwsze kwadranse czy godziny z Wii nie zachwycają. Nie od dziś wiadomo, że przyzwyczajenie jest drugą naturą człowieka. Tylko sęk w tym, by dać szansę nowemu, jeśli jest okazja. A na marginesie uważam, że N bardzo dobrze zrobiło dając wydawcom i graczom wybór. Mam na myśli fakt, że coraz więcej gier oferuje dwa rodzaje sterowania: za pomocą pada lub zestawu wiilot plus grucha. Choć na pewno nie będzie to dotyczyło wszystkich tytułów – niektóre straciłyby wtedy sens. Ale w bijatykach taka opcja jest jak najbardziej na miejscu (patrz: Mortal Kombat Armageddon).

Zarzut numer pięć: Wii psuje rynek. Hmm, a to zależy, jak niby to psucie miałoby wyglądać. Czy Wii spowoduje upadek mega-produkcji, gier robionych z hollywoodzkim rozmachem, jak wieszczy Marcel? Raczej mało możliwe. Po pierwsze, rynek jest na tyle duży, by utrzymać zarówno wydawców popierdółek jak i rzeźbionych latami arcydzieł. Choć nie wyłączałbym konsoli Nintendo całkowicie z wyścigu konsol, to nie da się zaprzeczyć istnieniu pewnej granicy między nią a PS3/X360. A to dobrze wróży grom pokroju Final Fantasy czy Shadow of the Colossus. Inna sprawa, że podobnego kalibru pozycję pojawią się zapewne również na Wii, choć w mniejszej liczbie. I wszyscy będą żyli długo i szczęśliwie. Faktem jest natomiast, że nowy sprzęt Big N sprowokował przynajmniej dwa ciekawe zjawiska. Pierwsze to konwersje z PC. Dzięki sterowaniu (wiilot a la mysz) i niskim kosztom produkcji, niektórzy wydawcy skusili się na porty swych gier z blaszaka na Wii. Pierwsi wpadli na to panowie z The Adventure Company, którzy tworzą Agatha Christie: And Then There Were None, przygodówkę point'n'click. Swoją drogą, ten gatunek ma szansę odżyć na tej konsoli, gdyż sam Capcom szykuje już Zack and Wiki: Quest for Barbaros' Treasure – dwie gry tego typu w ciągu roku na konsolach, to chyba 200% normy, hehe. Druga sprawa: poprzez Wii Nintendo zmusiło niektóre firmy do tworzenia gier kreatywnych i nieprzeciętnych. Słyszeliście kiedyś, by EA wydało exclusive'a? Albo próbowało zrewolucjonizować gatunek? A o to proszę, zabrali się za Boogie – połączenie gry tanecznej z karaoke! Pilot i grucha odpowiadają za ruchy poszczególnymi częściami ciała, a dołączany do gry mikrofon... wiadomo . Do tego wszystko w bardzo ciekawym stylu graficznym. Kto by się spodziewał tego po EA? Podobnie Ubisoft, choć ostro słabuje ze swoimi konwersjami i generalnie wydaje wszystko na wszystko, postanowił się poprawić i pracuje nad Red Steel 2. Liczymy na dopracowane sterowanie i rzeczywiste oddanie ruchów mieczem, wtedy będzie okay.

Zarzut ostateczny: popularność Wii szybko przeminie. Wydaje mi się, że jest to bardziej pobożne życzenie sfrustrowanych przeciwników Nintendo, niż poparte argumentami stwierdzenie. No bo skoro konsola, na którą brak prawdziwych killerów, sprzedaje się rewelacyjnie, czemu miałaby osiągnąć gorsze wyniki, kiedy dostanie już gry z prawdziwego zdarzenia? Zwłaszcza, że oprócz tytułów, które zapowiadają się genialnie (Mario Galaxy, Metroid blablabla...), firma z Kyoto ma w kieszeni tytuły, o których wiadomo, że rozejdą się w wielomilionowych nakładach. Może nie wszyscy wiedzą, ale taki Super Smash Bros. na GCN dobił prawie do siedmiu milionów. Z sequelem powinno być podobnie. A oficjalna gra Pekinu 2008 z maskotkami Nintendo i Segi (kiedyś napisalibyśmy: crossover wszechczasów)? Nie wróżę ocen wyższych niż „siódemka", ale kilka baniek sprzedanych kopii pęknie bez wątpienia. I w sumie wydaje mi się, że to będzie skuteczniejszy system-seller, niż najbardziej poważane przez graczy marki, może z wyjątkiem GTA. Do tego Nintendo ma asa w rękawie: cenę konsoli. Gdy konkurencja zacznie deptać po piętach, wystarczy zejść z ceną o 50$ raz czy drugi. A w tej kwestii N ma o wiele większe pole manewru niż rywale. Poza tym sprzęt sporo słabszy od pozostałych może się okazać paradoksalnie strzałem w dziesiątkę, jeśli już nie mógł przewyższać starszego Xboxa 360. Pamiętajmy, że obecne platformy są nastawione na żywot grubo ponad pięcioletni. Dlatego z dużym prawdopodobieństwem można stwierdzić, że w przypadku trzech graficznych potworów, najsłabszy musiałby odpaść gdzieś w połowie wyścigu. Zapewne byłoby to Nintendo – firma nie tak bogata, jak Sony i Microsoft. Po prostu taki GCN2 by się najprędzej zestarzał. Wii się nie zestarzeje, bo już jest pod tym względem stare. Nie odpadnie w tym wyścigu, gdyż w nim nawet nie startuje. Po prostu poziom grafiki nie jest aspektem decydującym przy kupnie Wii i już nim nie będzie. Dlatego myślę, że konsola pożyje nie krócej niż rywale. I podobnie twierdzi jej macierzysta firma: Phil Harrson z Nintendo of America podał, że do końca 2011 roku mają zamiar sprzedać tamże 35 milionów sztuk.

CZY WII SPOWODUJE UPADEK MEGA-PRODUKCJI, GIER ROBIONYCH Z HOLLYWOODZKIM ROZMACHEM, JAK WIESZCZY MARCEL? RACZEJ MAŁO MOŻLIWE. RYNEK JEST NA TYLE DUŻY, BY UTRZYMAĆ ZARÓWNO WYDAWCÓW POPIERDÓŁEK, JAK I RZEŹBIONYCH LATAMI ARCYDZIEŁ

Uff, to by było wszystko. Wyszła z tego niezła obrona Częstochowy. Ale myślę, że przy głębszym zastanowieniu się, nie mylę się aż tak bardzo. Nie chciałem zbytnio wbijać szpil Nintendo, ponieważ inni robią to w stopniu wystarczającym. Nie znaczy to, że nie dostrzegam minusów Wii. Na chwilę obecną cena sprzętu i biblioteka tytułów to śmiech na sali, a przynajmniej złośliwy uśmiech. Dlatego prywatnie czekam na pierwszą obniżkę, co mam nadzieję nastąpi przed tegorocznymi Świętami. Zobaczymy. A tak w ogóle, to najlepiej by było, gdyby wziąć co najlepsze z każdej konsoli i stworzyć hybrydę. Ale tak się nie bardzo da. Przewróćcie stronę w pokoju.

Kaxi ■■

NO TO WDEPNĘLIŚMY

Podobno tylko chodzenie po bagnach wciąga. Nieprawda, wciąga net. A dokładniej – gra w sieci. O tym, że Gearsy online zabrały znaczną część życia posiadaczy Xboxa 360, nie trzeba nikogo przekonywać.

Za kilka miesięcy to samo, ale najpewniej w jeszcze większym stopniu, zrobi Halo z trójeczką w tytule. Praktycznie każdy tytuł wypuszczany obecnie na Xa zawiera opcję online. Sony nie chcąc pozostać z ręką w nocniku, nadrabia straty do konkurencji. Za kilka miesięcy wyjedzie nam z HOME.

Dam sobie uciąć to i owo, że naprawdę nowatorskie dzieło Phila Harrisona i spółki połknie wiele dusz, oj naprawdę wiele. Zresztą nie ma się czemu dziwić. To jest kasa, i jeszcze raz kasa. Jeżeli wierzyć analitykom z DEC Intelligence rynek gier online w ubiegłym roku wart był 4,5 miliarda dolarów, a ich rachuby na rok 2012 zamykają się kwotą aż 13 miliardów dolców. Szok, to jest trzykrotny wzrost! Oczywiście dotyczy to całego rynku, wliczając w to przychody ze sprzedaży wirtualnych przedmiotów, a nie tylko gier i rozszerzeń. Wiecie, zbroja tu, mieczyk tam, gdzie indziej nowa mapa lub samochodzik. Przychód tylko samego segmentu konsol, czyli PlayStation Network, Xbox Live i Wii Shopping Chanel w owym 2012 roku według tych gości ma przekroczyć miliard dolarów. Sporo, oczywiście przy założeniu, że cała trójca dotrwa do tego kasiastego roku. A jak to osiągną, tego panowie z DEC nie raczyli już przewidzieć.

Na całe szczęście nie trzeba być ani analitykiem czy też prorokiem, aby na to wpaść, choć niekiedy odnoszę nieodparte wrażenie, że to taka sama profesja. To już się dzieje, kolejne dusze zaprzedają się sieciowej rozrywce. Tylko czy to jest jeszcze rozrywka czy może już sposób życia? Coraz większa popularność gier MMO i wszelkiej maści społeczności wirtualnych pokazuje, iż na naszych oczach odbywa się przełom w rozumieniu i postrzeganiu rozrywki sieciowej. To już nie jest tylko zaimplementowanie trybu sieciowego w FPS-ie, gdzie na kilku mapkach poniewiera się kilkunastu kolesi z kałachami. Nie ta bajka. O powadze sprawy niech zaświadczy prowadzenie analiz rynku rozrywki wirtualnej pod kontem opodatkowania przez senacką komisję w kongresie USA. I o ile opodatkowanie handlu internetowego nie dziwi nikogo, tak szukanie podatków w świecie gier online na dzień dzisiejszy brzmi trochę egzotycznie.

Grając w sieci i mając odrobinę wyobraźani użyczysz komuś wirtualny przedmiot za kasę, jaka jest wirtualnym środkiem płatniczym w grze, a w świecie rzeczywistym skarbówka upomni Ci się o haracz. Nie ma, że boli. Odstąpisz zbroję, którą sam zaprojektowałeś w pocie czoła, nakaz płatniczy już leci do Ciebie. Nie ma zmiłuj, fiskus nie śpi. Pozytywne strony sieciowej strategii dostrzegła czołowa gazeta poświęcona finansom – „Financial Times". Sporej wielkości artykuł w całości poświęcony grze sieciowej EVE online w kontekście mechanizmów zarządzania przedsiębiorstwem. Według autora artykułu, jest to idealny poligon doświadczalny dla przyszłych menadżerów. Wychodzi na to, iż wirtualne życie oprócz czystej rozrywki, zapewnia całkiem wymierne efekty. Czyżby w najbliższym czasie czekały studentów zarządzania miesięczne praktyki, z zaliczeniem w np. właśnie EVE online?

Całkiem niedaleka przyszłość, jak to już nie raz bywało, zaskoczy nas jeszcze bardziej, niż możemy sobie wyobrazić. I nawet apele o umiarze w zatracaniu się w wirtualnym życiu chyba niewiele dają. Pojawiające się od czasu do czasu negatywne oceny wpływu na nasze życie coraz większej ilości gier MMO krążą niejako na marginesie całej społeczności graczy. Zaczynają powstawać różnego rodzaju grupy wsparcia dla osób uzależnionych od gier sieciowych. Według wielu speców od uzależnień, właśnie gry MMO dość łatwo uzależniają od siebie, a to dzięki takim atutom, jak brak zakończenia, czy interakcja pomiędzy graczami, taka jak w realnym świecie. Dość sprytnie, oczywiście nie bez pewnej racji, całe zamieszanie ze złym wpływem gier sieciowych skomentował producent EverQuest – Sony Online Entertainment: „Jak w przypadku każdego rodzaju rozrywki, każdy użytkownik jest osobiście odpowiedzialny za swoje życiowe priorytety i nawyki. Nie naszą rzeczą jest pilnowanie, co robią ze swoim wolnym czasem." Dobre.

Konsole jak na razie są na etapie otwierania się na net. Mikromiękki już zaczyna na szeroką skalę doić kasę od Xboyów, mapki do co ciekawszych gierek powstają jak grzyby po deszczu. Retro schodzi jak ciepłe bułeczki. Znaczna część z sześciu milionów abonentów Live, płaci za możliwość poczucia oldschoolu. Sony wskrzesza gry z szaraka i co się tylko da z ubiegłowiecznych platform do grania, aby uszczknąć coś z tego rynku. Oczywiście Ninty nie pozostaje w tyle w „wyłudzaniu" kasy od swoich wyznawców. Jak to mówią – każdy orze jak może. Szkoda, że tylko my, gracze, musimy za to płacić. Fajnie mają Azjaci. Podobno normą jest, że na samą grę nie wydasz ani centa, płacisz dopiero za dodatki, umiejętności, czy nowe przedmioty. Jeżeli nie jesteś snobem, to pograsz za niewielką kasę. Zero abonamentu. Choć pewnie jakby dobrze policzyć, to bilans i tak wyjdzie na korzyść – no niestety nie naszą.

Na razie jestem na etapie radosnej wyrzynki współbraci w Call of Duty 2. Jedyny wydatek, to używany oryginał zakupiony za psie pieniądze, bezpłatne serwery, zero abonamentu, pełen luzik (wersja PC). Miód wylewa się z ekranu litrami. Jak na razie nie mam ciśnienia na MMO, ale wiem, że się to zmieni. W momencie, gdy tego typu gry zagoszczą na dobre na konsolach, na pewno spróbuję razem z rzeszami konsolomaniaków, napalonych na konsolowego klona Warcrafta i... Pożyjemy, zobaczymy. Pomimo jakiejś takiej nieufności do tego pecetowego tworu, nie mam się zamiaru zarzekać. I gdy w kolejnym numerze Neo Plusa nie pojawią się moje następne wypociny, to albo Gulash miał dość mojej twórczości, albo – co jest również prawdopodobne – spróbowałem MMO i mnie wessało. Innej opcji nie ma. ■■ T.L.

Moduły reklamowe

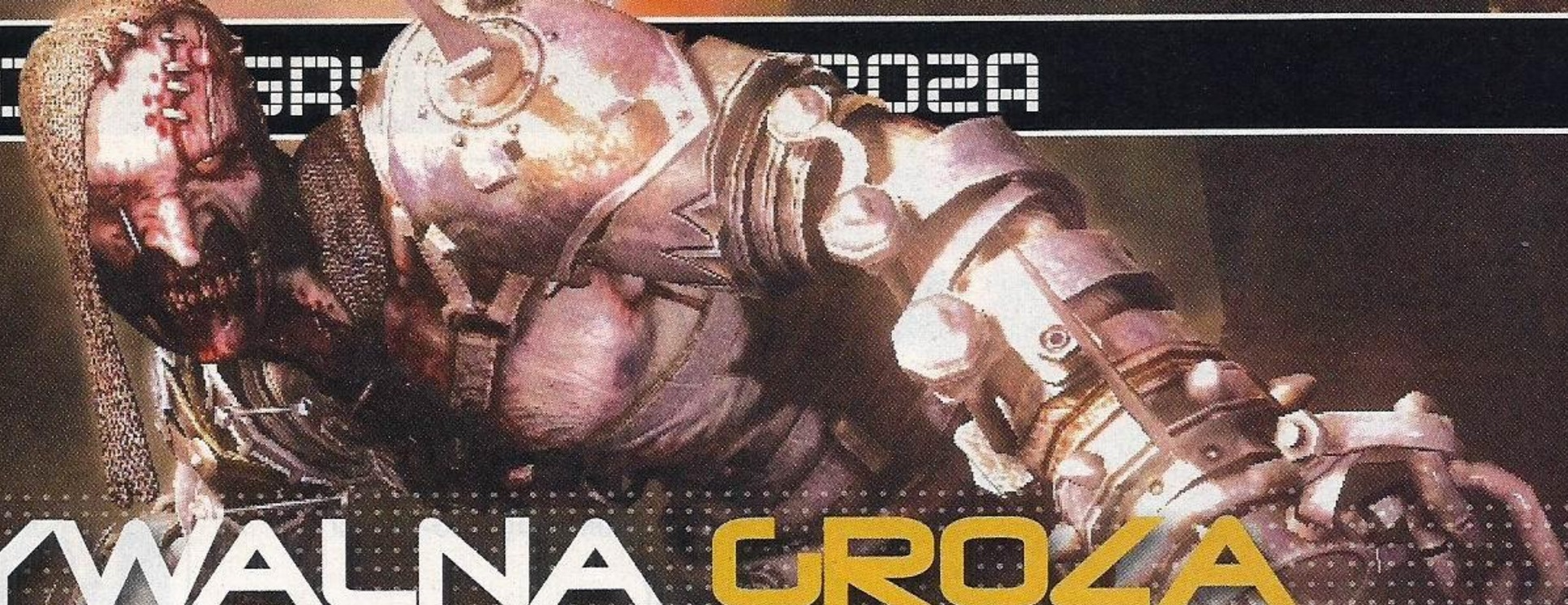
Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl

Co mają wspólnego fani PS3, Xbox 360, Wii, PS2 i PC?
www.highscore.com.pl

NORBIT konsole · gry · akcesoria
Poniedziałek - Piątek : 11:00 - 18:00
Sobota : 11:00 - 16:00
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl
P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz
ZESTAWY PROMOCYJNE PSP - KONSOLA JUŻ NA WAKACJE!
NOWEJ KONSOLI PS2 demo GOD OF WAR II startuj do każdej
*czas promocji ograniczony
www.norbit.pl

www.gameshop.pl
sklep z akcesoriami i grami do konsol
(032) 270 65 19
0 500 657 749
ul. Raciborska 1
(I piętro)
44 - 100 Gliwice
PSP PS2 XBOX XBOX 360

FANATYK.PL
SCI FI & FANTASY ONLINE STORE
KOSZULKI
FIGURKI
GADŻETY
STAR WARS
LORD OF THE RINGS
TRANSFORMERS
I INNE POPKULTURALNE BRANDY
FANATYK.PL



GRYWALNA GROZA

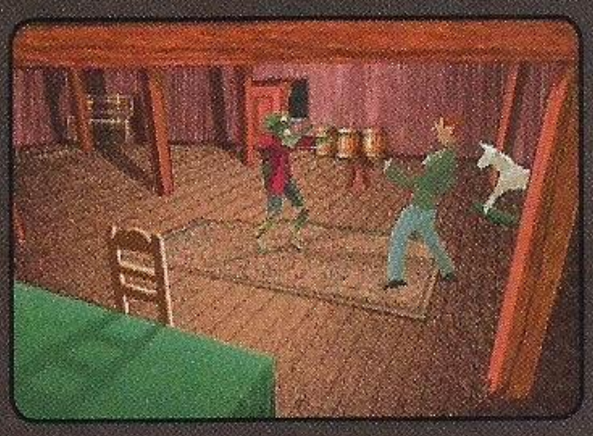
Alone in the Dark, seria zapoczątkowana w 1992 roku spokojnie może zostać uznana za pramatkę survival-horroru. Prekursor serii był jedną z pierwszych gier w których postacie wykonane z wielokątów poruszały się po prerenderowanych (czy też po prostu narysowanych), statycznych tłach. //groza@neo-plus.pl

Otak, o ile Resident Evil zasługuje na miano ojca chrzestnego gatunku i główną przyczynę jego sukcesu, tak AitD bez wątpienia jest „tym pierwszym" i zasługuje na pamięć, nawet pomimo faktu, że dziś gra wygląda raczej komicznie, bardziej zaawansowana grafika 3D pojawia się w produkcjach na komórkę, a pewni twórcy filmowi profanują dobre imię serii produkując dość zatrważające „ekranizacje". Saga opowiadająca o przygodach Edwarda Carnby'ego składa się na dziś dzień z czterech pełnoprawnych części oraz jednej mini-gry, Jack in the Dark. Powstały także komiksy opowiadające o przygodach Edwarda, m.in. stanowiący wstęp do czwartej części „Life is a Hideous Thing." W ciągu zaś kilku(nastu) miesięcy gracze, a wśród nich pięciu pozostających przy życiu fanów serii, dostaną w swe łapy piątą część sagi.

DOCHODZENIE BLISKIE ŚMIERCI

Pierwsze wieści o nowej grze z „Alone" w tytule pojawiły się już dłuższy czas temu, wraz z pierwszymi zapowiedziami konsol obecnej generacji. Od początku twórcy zapowiadali gruntowne przefasonowanie rozgrywki, pozostawiając jednak nieodzowny klimat otaczającego nas i niewidocznego na pierwszy rzut oka zagrożenia. Dużo wody upłynęło w Wiśle od pierwszego ogłoszenia prac nad grą i choć do jej wydania pozostało jeszcze nieco czasu, wiadomo już całkiem sporo na temat samej rozgrywki. Po pierwsze – gra, nosząca roboczy tytuł Near Death Investigation, w dużo większym stopniu niż poprzednie części skupi się na akcji. Strzelaniny, akrobacje, ucieczki – z pewnością niewielu spodziewało się tego w grze z serii AitD. Tym niemniej, autorzy obiecują, iż nie zabraknie także zatęchłych, słabo oświetlonych pomieszczeń, które przyjdzie nam poomiatać snopem światła latarki oraz plugawych stworów wyskakujących z mroku w najmniej spodziewanym momencie, powodując że nawet najtwardszy gracz zapiszczy, jak mała dziewczynka. Trzymamy za słowo. Gra zapowiada się także na zdecydowanie brutalniejszą. Na jednym z pokazanych dotąd screenów można zobaczyć głównego (najprawdopodobniej) bohatera gry namiętnie wciskającego jakiemuś pechowcowi brzytwę w policzek. A właśnie, a propos głównego bohatera – pozostanie nim znany z poprzednich części Edward Carnby. Choć, biorąc pod uwagę, że pierwsza część rozgrywała się w latach dwudziestych zaś NDI dziać się będzie w XXI wieku – wypada przypuszczać, że twórcy dokonali „zresetowania" serii, lub też postanowili trzymać się dość niemądrego konceptu z części czwartej, w której to dowiedzieliśmy się, że w każdym pokoleniu rodzi się jeden Edward Carnby, którego przeznaczeniem jest walka z siłami ciemności i tym podobnymi nieprzyjemnościami. Wątłe to, ale chyba lepsze niż dziewięćdziesięcioletni Eddie rozprawiający się ze stworami mroku za pomocą stuningowanego balkoniku. Tak czy siak, nowy Carnby zapowiada się na niezłego zawadiakę. Krótko ostrzyżony brutal nijak nie przypomina hipisowatego facecika z poprzedniej części. A biorąc pod uwagę wspomniany screen z brzytwą czy też inny, przedstawiający bohatera huśtającego się na urwanym przewodzie z płonącego budynku, można założyć, że tym razem dużo więcej problemów rozwiąże za pomocą mięśni niż, szarych komórek.

Kolejną innowacją jest otwartość terenu jaki będziemy zwiedzać. Tak jest, na wzór GTA et consortes, gracz dostanie do zwiedzenia spory kawałek zabudowanej przestrzeni miejskiej, po której będzie się przemieszczał w poszukiwaniu poszlak, świadków czy też miejsc w których przyda się trzymana za podwiązką czy w torebeczce spluwa. Ostatnim ciekawym elementem umieszczonym w nowym AitD jest – jak to ujmują autorzy „otwartość" i „ekspansywność" historii przedstawionej w grze. Co to znaczy po ludzku? Już tłumaczę. Otóż, nowy Alone in the Dark ma mieć strukturę serialu – zakupiona w sklepie gra stanowić będzie niejako pierwszy sezon, składający się z kilkunastu odcinków-misji. Każdy level kończyć się ma tzw. „efektownym zawieszeniem akcji", czyli uwielbianym przez twórców seriali przerwaniem w najbardziej nieodpowiednim momencie, a także krótkim teaserem następnego „odcinka." Kolejne odcinki producent będzie udostępniał do zassania z sieci po premierze gry, w pewnych odstępach czasu. Brzmi to intrygująco, miejmy tylko nadzieję, że nie mamy do czynienia z prostackim okrojeniem gry o połowę, tylko po to, żeby wciskać ją później graczom po kawałku za dodatkową opłatą. Alone in the Dark: Near Death Investigation ukaże się w 2008 roku na wszelkie możliwe i niemożliwe platformy sprzętowe. Przy czym w pierwszej kolejności produkt dostaną posiadacze X360, PS3 i PC. Nieco później planowane są premiery zmodyfikowanych (i zapewne mocno okrojonych) wersji na Wii, PS2, NDS i PSP.



OBSERWUJĄC NADCIĄGAJĄCE STRASZNE GRY MOŻNA DOJŚĆ DO CIEKAWEGO I DLA NIEKTÓRYCH ZAPEWNE NIECO SMUTNEGO WNIOSKU, ŻE OTO DOBIEGA KOŃCA ERA SURVIVAL-HORRORU

ZNAK CZASÓW

Obserwując nadciągające produkcje mające na celu nastraszenie graczy, można dojść do ciekawego i dla niektórych zapewne nieco smutnego wniosku, że oto dobiega końca era survival-horroru. Może zresztą gatunkowi zdechło się już jakiś czas temu, a nieliczne zapowiadane tytuły (jak np. Obscure 2) to jeno pośmiertne drgawki. Nowy Alone jest w tym względzie symboliczny, w końcu mamy tu do czynienia z grą, która położyła podwaliny pod cały gatunek, a dziś – wraz z piątą grą w serii – ostatecznie porzuca wszelkie łączące ją z nim elementy. Przy całej sympatii jaką darzę „survivale" wypada jednak stwierdzić, że inaczej być nie mogło. Rozwiązania jakie oferował ten gatunek (choćby osławione upierdliwe sterowanie czy przeprogramowane ustawienia kamery), niegdyś oryginalne i intrygujące z czasem stały się po prostu męczące. Ewolucja okazuje się okrutna, bezwzględnie pozbywając się elementów zbędnych bądź też utrudniających funkcjonowanie (w tym wypadku rozgrywkę). Wygląda więc na to, że z survival-horrorem stało się więc to samo, co swego czasu z tradycyjnymi przygodówkami point n' click – w czystej formie właściwie przestały się ukazywać (nie licząc okazjonalnych produkcji tworzonych przez zapaleńców gatunku), natomiast najciekawsze ich elementy zlały się z innymi typami gier, tworząc nowe, interesujące hybrydy. Tak stało się z RE przy okazji czwartej części sagi, tak też dzieje się właśnie z AitD. Wypada więc pożegnać odchodzący w chwale gatunek z należnymi honorami. Mimo, że na starość nieco zniedołężniał, jego wcześniejsze zasługi rekompensują to z nawiązką. Wznieśmy więc ostatni toast i wystrzelmy jego truchło w próżnię, oczekując co też ciekawego przyniesie przyszłość. Do zacharczenia w kolejnym odcinku. ■■ DrMax

UWE W CIEMNOŚCIACH

W zasadzie, co tu dużo pisać... Jestem pewien, że każdy z Was ma na temat tego filmu jednoznaczną opinię, niezależnie od tego, czy go obejrzeliście, czy nie. Nie zamierzam rewolucjonizować Waszego światopoglądu twierdząc, że jest to film dobry (czy też, że w ogóle przypomina to film). Bo nie jest. Czy jednak jest to najgorszy film wszechczasów, jak twierdzi spora rzesza Boll-haterów? Polemizowałbym.

Na początek drobna anegdotka. Pewien recenzent, opisując wrażenie jakie wywarł na nim film, zwierzył się z traumatycznego przeżycia z dzieciństwa, kiedy to jego twarz została spryskana ciepłym, byczym nasieniem. Następnie stwierdził, że wolałby przeżyć to raz jeszcze, niż ponownie obejrzeć dzieło Uwe Bolla. To chyba najtrafniejsze podsumowanie stosunku jaki większość świata ma do tej „ekranizacji." Czy jednak jest to najgorszy film wszechwag i wszechczasów? Nie. To prawda, fabuła jest idiotyczna, bezsensowna i ogólnie nie umiałbym powiedzieć Wam o czym ten film właściwie był. Aktorstwo? Nie wypatrzono. Wszyscy ciągle biegają, krzyczą, robią głupie rzeczy i umierają. Slater biega, pokrzykując „Go, go, go!", Tara Reid i Stephen Dorff tylko robią pocieszne miny. I biegają, oczywiście. Sfera wizualna charakteryzuje się najgłupszym i kompletnie nieuzasadnionym użyciem slow motion i bullet time'u jaki widziałem, a ogólna reżyseria wygląda na dzieło średnio uzdolnionego 10-latka.

Ale...

<gasp>

Ale to nie zmienia faktu, że takich zimnych, zeskrobanych z podeszwy kup produkuje się w Holywood po 50 sztuk rocznie. Oczywiście idą prosto na video, więc jedyne, za co można nienawidzić pana Bolla, to, że wprowadza swoją cepelię do kin (co nas akurat nie dotyczy), przy okazji profanując niezłe licencje. Ludziom, którzy jeszcze nie zetknęli się z fenomenem Uwe, a chcieliby wyrobić sobie własną opinię (zacna to chęć, acz niestety na wymarciu) polecam właśnie Alone in the Dark. Wcześniejszy House of the Dead jest na swój wieśniacki sposób zabawny, zaś późniejszy Bloodrayne momentami (nielicznymi, ale jednak) przypomina prawdziwy film. AitD to samo mięsko i kwintesencja syfu spod szyldu nokautującego (dosłownie i w przenośni) recenzentów reżysera.

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Wyjątkowy numer Neo, wyjątkowy RPGamer. Tym razem ja, Mielu, zastępuję Dagona, który wyszedł po angielsku i nie wiadomo kiedy wróci. To wydanie erpegowego kącika poświęcamy trzeciej części Fallouta... // rpgamer@neo-plus.pl

Stało się! Kultowy Fallout doczeka się kontynuacji, a developer potwierdził, że obok wersji PC pojawi gra pojawi się również na konsole nowej generacji! Ostatni numer miesięcznika Game Informer przyniósł dużo nowych, ciekawych informacji o kontynuacji pecetowego megahitu Fallout, a także garść skrinów, których niestety pokazać nie możemy. GI otrzymało te materiały na wyłączność, więc będziemy w stanie się nimi podzielić z Wami najpewniej dopiero w przyszłym miesiącu.

Najważniejsza zmiana – porzucenie rzutu izometrycznego i ukazanie rozgrywki z perspektywy pierwszej oraz trzeciej osoby (z kamerą nad barkiem w residentowym stylu). Kamerę podobno będzie można znacznie oddalić od bohatera, ale w ten sposób raczej nie da się grać. W Oblivionie, na którego silniku powstaje Fallout 3, tryb tpp nie został zbyt dobrze dopracowany, ale ten sam błąd podobno nie zostanie powtórzony. Na szczęście „trójka" nie zmieni się w radosnego shootera (a przynajmniej nie całkowicie), pozostając w dalszym ciągu erpegiem. Dzięki punktom akcji możliwe będzie zatrzymanie czasu podczas walki i zadecydowanie, gdzie bohater powinien zaatakować przeciwnika, a konsola szybko poda najważniejsze informacje, jak choćby szanse trafienia. Wpłyną na nie rozmaite czynniki, w tym odległość od celu, umiejętność walki daną bronią, wytrzymałość używanych osłon, czy pancerza. Co ciekawe, jeśli skończy się pula dostępnych punktów akcji (każda akcja związana z walką „kosztować" będzie pewną ilość), da się zacząć jatkę w czasie rzeczywistym, co może okazać się dobrym pomysłem na szybkie dokończenie pojedynku. Trzeba jednak liczyć się z tym, że w takim wypadku minie trochę dłuższa niż normalnie chwila, zanim zostaną przyznane nowe punkty.

Akcja gry toczyć się będzie oczywiście w znanym nie tylko pecetowcom, ale ogólnie miłośnikom rpg i gier w ogóle, postnuklearnym, zniszczonym wojnami świecie, wielkością niemal dorównującym temu, który zwiedzaliśmy przy okazji Obliviona, ale zdecydowanie nie tak gęsto zaludnionym. Zamiast tysięcy NPCów bohater spotka setki, co akurat nie jest powodem do smutku, bo Bethesda w zamian obiecuje wyśmienite algorytmy SI, dzięki czemu postacie kierowane przez konsolę staną się bardzo naturalne. Przekonamy się o tym chociażby podsłuchując rozmowy – dwójka spotykających się znajomych nie tylko się ze sobą przywita i wymieni zwyczajowe uwagi dotyczące pogody (opady radioaktywne...), ale też zagada o swych prywatnych sprawach.

Inteligentnie zachowywać mają się również wrogo nastawione istoty, jak na przykład dziwolągi zmutowane przez zabójcze promieniowanie, które zmusza ludzi do mieszkania w specjalnych schronach, poważnie ograniczając możliwości podróżowania. Rozpoznają teren, ocenią, gdzie mogą się skryć i w miarę możliwości zaatakują z flanki, próbując uszkodzić bohatera. Pół biedy, jeśli po prostu go zranią, bo wtedy zdrowie da się uzupełnić małym posiłkiem i wodą, która ma szczególne znaczenie w Fallout. Jest niezbędna do życia, ale przy okazji stanowi nośnik zabójczego promieniowania, więc przy każdym wodopoju trzeba będzie przeprowadzić odpowiednie badania, sprawdzając zdatność do spożycia. Picie skażonej wody szybko odbije się na stanie zdrowia postaci, zaczną się zmagania z uciekającym czasem – bez szybkiej wizyty u lekarza się nie obejdzie, bo w przeciwnym wypadku zabawa zakończy się przedwczesnym zejściem bohatera.

Lekarze przydadzą się również wtedy, gdy dojdzie do złamania nogi, na przykład podczas walki. Osłabiony bohater będzie się bardzo wolno poruszać, co wystawi go na częstsze ataki i naturalnie na promieniowanie. No chyba, że sam da radę się uleczyć, czyli po prostu wcześniej nauczy się sztuki medycznej rozwijając właściwe umiejętności. Czy będzie takie posiadał zależy od decyzji podjętej przez nas podczas kreowania postaci, dotyczącej tego, które trzy spośród czternastu zdolności zechcemy rozwijać najszybciej. Nasz początkowy wybór ma bardzo mocno wpływać na całość rozgrywki, jako, że nie da się stworzyć wszystko potrafiącego Supermana – wybór jednej cechy, jako preferowanej natychmiast przyblokuje rozwój innych, mniej z nią związanych.

Związek przyczynowo skutkowy dotyczyć ma również samej akcji i wykonywanych zadań. Stając się na jakiś czas bandytą stracimy szansę na podjęcie się kilkunastu innych questów, dostępnych, jeśli tylko zechcemy, dopiero przy kolejnym rozpoczęciu całej zabawy od nowa. W ten sposób dłużej będziemy się bawić Falloutem, o którym na pewno nie można powiedzieć, że tworzony jest z myślą o dzieciach. Na jednym ze skrinów widać rozlatującą się po headshocie na tysiące kawałków głowę jakiegoś stwora, a sami autorzy podkreślają, że w czasie mocnych momentów kamera w widowiskowy sposób poda zooma i okrąży ofiarę pokazując wszystko wyjątkowo dobitnie. O jak najlepszy efekt zadba podkręcony silnik Obliviona, który już dziś, na wczesnym etapie prac, pozwala utrzymać płynną animację. To jego sprawką będą ponoć jeszcze piękniej, niż miało to miejsce w Gears of War, oddane stare, zniszczone budowle, wzorowane (albo żywcem przeniesione do świata gry) na znajdujących się w Stanach Zjednoczonych.

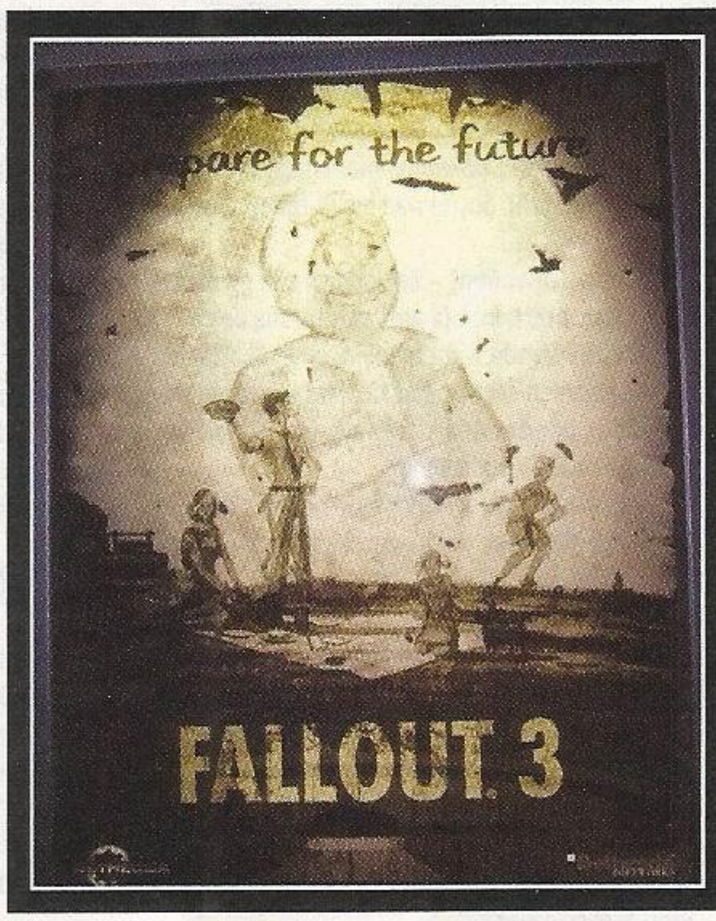
Niestety, to tyle na razie, nie spodziewamy się szybko kolejnych wieści o Fallout 3. Premiera dopiero jesienią przyszłego roku, więc trzeba ponownie uzbroić się w cierpliwość. ■■

Najlepszy polski program o grach w High Definition

HIGH SCORE

OD BRACZY DLA BRACZY

www.highscore.com.pl



FALLOUT? CO TO, KTO TO?

Wydany w 1997 roku przez Interplay, a stworzony w tajnych laboratoriach Black Isle Studios Fallout to erpeg, którego akcja toczy się w 2161 roku, czyli osiemdziesiąt cztery lata po Wielkiej Wojnie. Ta trwająca około dwóch godzin batalia nuklearna spustoszyła Ziemię, a ludzie zmuszeni zostali do życia w schronach. W jednym z nich, Vault 13 zepsuł się chip odpowiedzialny za maszyny pracujące nad oczyszczaniem wody, więc ktoś musiał ruszyć na poszukiwania nowego. Wyniszczony, pełen mutantów i niebezpieczeństw świat wzorowany, jak Bioshock, na materiałach propagandowych z lat pięćdziesiątych oraz książkach i komiksach sci-fi, stanowił doskonałe tło dla niezwykle brutalnej gry, która do dziś uznawana jest za jeden z najlepszych komputerowych rpg. Druga część, również kultowa w kręgach pecetowych fanów erpegów, ukazała się w 1998, a prócz nich jest jeszcze turowy Fallout Tactics (niespecjalnie udany), sieciowy Warfare oraz porządny action-rpg na Xboxa i PS2 – Brotherhood of Steel, który poza światem niewiele ma wspólnego z pierwowzorem.

CO NOWEGO W ŚWIECIE RPG?

■ ZMUTOWANE KOMÓRKI

Aya Brea powróci w trzeciej części znanego z PSXa Parasite Eve noszącej podtytuł The Third Birthday. Fajnie? No prawie, bo niestety gra ukaże się tylko w Japonii i wyłącznie na telefony komórkowe? Ot, taka ciekawostka.

■ CRISIS CORE PRAWIE GOTOWE

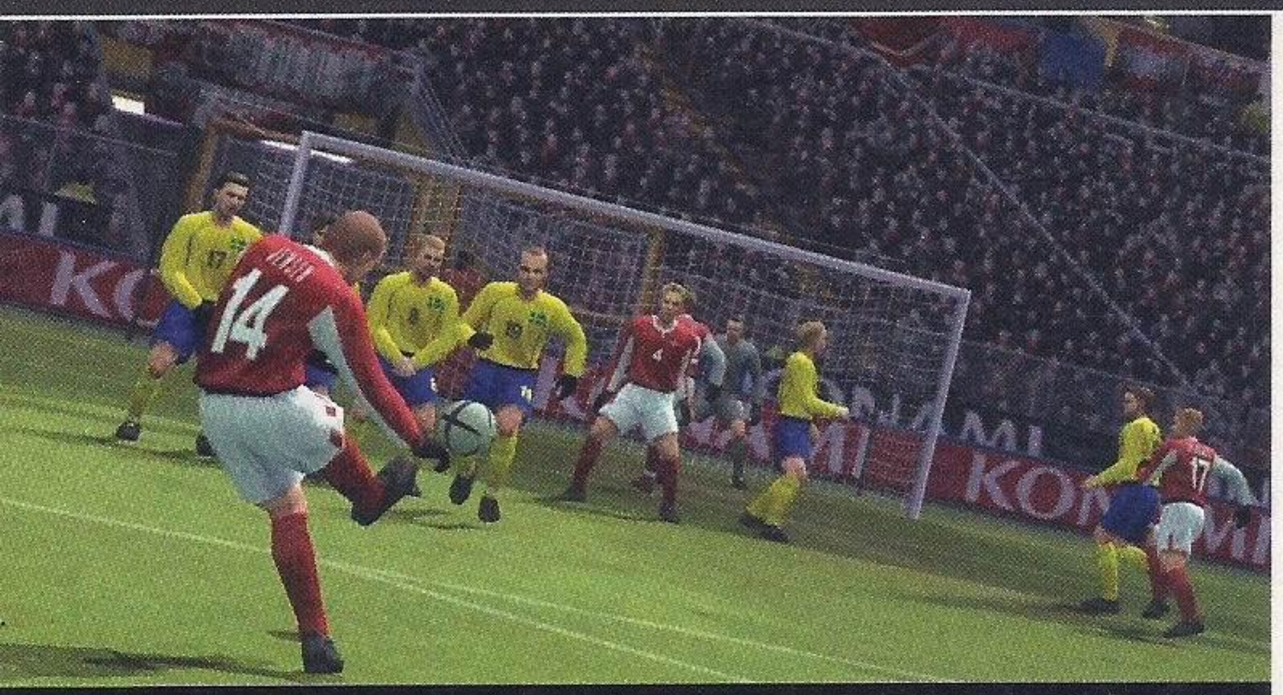
Peespekowe Crisis Core: Final Fantasy VII jest już gotowe. Square pozostało wcisnąć teraz wszystkie dane na UMD i wysłać maila do Sony z zapytaniem dlaczego tak mało jest na płytce miejsca. Żeby rozpykać grę w stu procentach potrzebne będzie wolne sto godzin, ale na szczęście bez problemu da się ją ukończyć w „jedyne" trzydzieści. Najlepsze zostawiłem na koniec – to prawdopodobnie nie jest ostatnia gra z Compilation of Final Fantasy VII. Nie możemy się doczekać jakiegoś wyścigu kartów i zestawu mini-gier z Cloudem i przyjaciółmi na Wii.

■ DEESOWE NARUTO

Naruto: Path of the Ninja na DSa trafi do sklepów w Stanach Zjednoczonych jesienią tego roku. Jest to pierwszy erpeg osadzony w realiach bardzo popularnego na całym świecie anime, który pojawi się w USA. Do wyboru oddanych zostanie sześć grywalnych postaci, a cała zabawa polega na odpowiednim doborze specjalnych technik bohaterów podczas walk prowadzonych w jakimś pokręconym systemie, który nie może się zdecydować czy akcja toczy się w turach czy w czasie rzeczywistym. Może w takim razie i my doczekamy się Naruto w Europie?

■ 6 STÓP POD ZIEMIĄ

Albo i głębiej, ale ważne, żeby nie wychodzić na powierzchnię. Akcja Dungeon Hero przygotowywanego na PC i Xboxa 360 przez Gamecock Media Group toczyć się będzie w całości pod ziemią. Pomysł na grę był taki, żeby w końcu zaludnić podziemia, by nie były kojarzone z ciemnymi, obskurnymi miejscami zamieszkałymi tylko przez żądne krwi potwory. Tworzony jest więc żyjący swoim własnym życiem świat zamieszkały przez zorganizowane grupy ludzi, wśród których bohater poczuje się prawie normalnie. Na szczęście nie całkiem zrezygnowano z groźnych stworów, więc kiedyś tam też powalczymy jak już gra ukaże się w sklepach. Ma to nastąpić w bliżej niesprecyzowanej przyszłości.



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

N+ ma w tym miesiącu swoje wielkie święto. W imieniu Bogee'iego, sceny PES i moim składamy redakcji N+ najlepsze życzenia. Gulash & Marcellus – odwalacie kawał świetnej roboty i życzymy Wam, aby nie zabrakło motywacji i zapału na kolejne 100 numerów.
Bogee&Brat // brat@neo-plus.pl

W tym miesiącu mimo podlizywania się różnymi metodami naczelnym, dostaliśmy tylko jedną stronę. Lecimy z obiecanym opisem gwiazdek i relacją z turnieju plus profil gracza. Tym razem sylwetka GrandMastera Sado.

Za miesiąc specjalnie dla Was:

- spróbujemy zdobyć trochę informacji na temat nowej odsłony PES'a
- najlepsze tricki i użyteczne zagrania w PES6, zrobimy z Was masterów
- relacja z turnieju w Białymstoku
- profil kolejnego wielkiego gracza polskiej sceny

GWIAZDKI – SPECIAL ABILITIES

Pewnie nie raz zastanawialiście się, do czego służą gwiazdki? Jaka jest ich rola, skoro są statystyki poszczególnych piłkarzy? Dodano je w poprzedniej części gry, aby jeszcze uatrakcyjnić rozgrywkę i w jakiś sposób rozszerzyć kryteria dobru składu. Czy gwiazdki są ważniejsze niż statystyki? Raczej nie, choć w niektórych sytuacjach mogą być decydujące o powołaniu kogoś do 11 meczowej. Pamiętajcie, statystyki odzwierciedlają umiejętności piłkarza, a Special Abilities raczej decydują o zachowaniu zawodnika na boisku i pewnych jego dodatkowych zdolnościach. Porównajmy dwóch obrońców: Boulahrouza i Slivestre'a.
Ten pierwszy ma Obronę i Równowagę odpowiednio 80 i 83, a Silvestre 80 i 85. Ten ostatni jest szybszy i silniejszy, więc gdyby Ci dwaj panowie zagrali w jednej drużynie, to raczej Francuz miał by pierwszeństwo w składzie. Jednak Khalid ma gwiazdki przy Markingu, Coveringu (Krycia w polskiej wersji) i Wślizgach, a Silvestre tylko przy Markingu. Oznacza to, że Holender dużo lepiej gra bez piłki, gdy jest kontrolowany przez SI gry. No i jak już się pofatyguje z wślizgiem jest znaczna szansa, że skończy się on sukcesem, a nie faulem. W tym momencie biorąc pod uwagę i gwiazdki i statystyki, Holender jest lepszym pesowym graczem. Okej, jeśli ogólne założenia mamy za sobą, to przejdźmy do konkretów i opiszmy wszystkie SA w pesie (jakość polskiego tłumaczenia przemilczę):

■ **Drybling (Dribbling)** – ta gwiazdka ma znaczenie tylko przy zawodnikach sterowanych przez konsolę. Piłkarz mający to SA będzie znacznie częściej się kiwał niż ten, który tej gwiazdki nie ma.

■ **Drybling taktyczny (Tactical Dribbling)** – podobnie jak poprzednia pozycja, dotyczy tylko gracza sterowanego przez SI. Oznacza ona wielkie oddanie się piłkarza sztuce kiwki. Konkretnie np. jeśli zawodnik będzie miał możliwość okiwać kogoś albo oddać strzał, wybierze to pierwsze.

■ **Ustawianie (Positioning)** – naszym zdaniem jedna z ważniejszych zdolności. Powoduje ona, że zawodnik z tą gwiazdką w polu karnym przeciwnika potrafi znaleźć sobie nieobstawione miejsce, gdzie można do niego zaadresować piłkę. Można to zauważyć np. jak wchodzimy pomocnikiem z boku pola karnego i chcemy podać piłkę do napastnika. Zauważcie, że Ci z positioningiem nagle zrobię dwa, trzy kroki do tyłu, aby urwać się obrońcy. Świetna sprawa!

■ **Reakcje (Reaction)** – Zawodnicy z tą gwiazdką nie będący pod kontrolą gracza, potrafią ostro wyrwać do przodu w momencie, gdy piłka znajduje się w okolicach środka boiska. Jest to szczególnie widoczne, gdy zawodnik przy piłce ma gwiazdkę na rozgrywanie lub podawanie.

■ **Rozgrywanie (Playmayking)** – jedna z ważniejszych gwiazdek. Najczęściej są nią obdarzeni pomocnicy. W momencie, gdy zawodnik będący przy piłce ma Rozgrywanie, inni piłkarze znacznie żwawiej wybiegają do przodu próbując się uwolnić spod opieki przeciwnika. Generalnie rozgrywający powodują duży ruch z przodu formacji i swoich kolegów z zespołu. Niestety wiele drużyn nie ma w składzie żadnego playmaykera.

■ **Podawanie (Passing)** – określa umiejętność wykonania „final passu", otwierającego drogę do bramki przeciwnika.

■ **Strzelanie goli (Scoring)** – podnosi celność strzałów, a przede wszystkim powoduje, że piłkarze z tą gwiazdką potrafią celnie uderzać z naprawdę trudnych pozycji. Np. Adriano z 40 metrów tyłem do bramki, uderza piętką petardę, która łamie ręce bramkarzowi i rozrywa siatkę – pure skill (joke).

■ **Strzały 1 na 1 (1-1 Score)** – podnosi celność lobów i skuteczność strzałów w sytuacjach 1 na 1. Mało istotne w tej części, choć do Hidden Lobów się przydaje, nie powiem.

■ **Zadaniowiec (Post player)** – oznacza najczęściej bardzo silnego i wysokiego napastnika, któremu jest bardzo trudno odebrać piłkę od tyłu, czy też z boku. Przepchnięcie takiego delikwenta graniczy z cudem.

■ **Linie (Lines)** – określa umiejętność gry w linii z obrońcami. Takich zawodników (zazwyczaj są nimi napastnicy) znacznie trudniej złapać jest na spalonym.

■ **Średnie strzały (Middle Shooting)** – bardzo przydatna gwiazdka. Podnosi siłę uderzenia i celność piłkarzy strzelających z dystansu. W połączeniu z Hidden Strong Shot tworzy mieszankę zabójczą.

■ **Strona (Side)** – zawodnicy kontrolowani przez konsolę będą częściej schodzić do boków boiska, jeśli oczywiście będzie tam trochę wolnego miejsca.

■ **Centrum (Centre)** – zawodnicy kontrolowani przez konsolę będą starać się operować raczej w środkowej części placu gry.

■ **Karne (Penalties)** – tu wiadomo, gwiazdka podnosząca skuteczność egzekwowania jedenastek. Zawodnicy z penalties znacznie celniej uderzają w górne rogi bramki.

■ **Podanie z pierwszej (First touch pass)** – bardzo myląca nazwa. Ta gwiazdka oznacza umiejętność uderzania piłki z pierwszej. Z podaniami nie ma nic wspólnego.

■ **Skrzydła (Outside)** – bzdurne tłumaczenie. Zawodnik z tą gwiazdką preferuje uderzenie piłki zewnętrzną częścią stopy. W PES6 to raczej wada niż zaleta.

■ **Krycie (Marking)** – zawodnicy z tą gwiazdką lepiej kryją przeciwnika. Dodatkowo przydatne, jeśli obrońcy grają jako plastry.

■ **Wślizgi (Sliding)** – określa umiejętność wykonywania czystych wślizgów. Często obrońcy z tą gwiazdką potrafią wyłuskać piłkę wślizgiem od tyłu, brr…

■ **Krycie (Covering)** – naszym zdaniem bardzo ważna gwiazdka. Determinuje ona zdolność obrońcy do uzupełniania tzw. luk w obronie. Asekuracja to bardzo ważny element obrony, a zestawienie trzech obrońców w jednej drużynie z tą gwiazdką daje świetne efekty, jeśli chodzi o jakość gry defensywnej.

■ **Obrona (D-Line)** – ważne aby przynajmniej jeden obrońca w składzie miał tę gwiazdkę. Dzięki niej będzie odpowiednio komenderował kolegami z obrony i ustawiał ich w linii podnosząc skuteczność pułapek ofsajdowych.

■ **Broni Karne (Penalty Stoper)** – bzdurna gwiazdka. Jeśli bramkarz rzuci się nie w tę stronę, co trzeba (w zakresie oczywiście tej samej strony bramki ale górnego lub dolnego rogu) może jakimś cudem obronić strzał. I to się niestety zdarza, co ze sprawiedliwością rozgrywki nie ma nic wspólnego.

■ **Broni 1 na 1 (1-one-1 Stopper)** – określa bramkarzy, którzy potrafią skutecznie bronić w sytuacjach 1 na 1.

■ **Daleki wrzut (Long Throw)** – umiejętność dalekiego wrzucania z autu (pojawia się nawet specjalna animacja).

KALENDARZ IMPREZ

■ 7 lipca o godzinie 10 w Szczecinie przy ulicy Wyszyńskiego 13 (100 metrów od dworca PKP i PKS) odbędzie się turniej PES6 'HIGH SCORE CUP'.
8 stanowisk z telewizorami LCD 32". Do wygrania ponad 10 oryginalnych gier.
Gwarantujemy dobrą zabawę. Więcej informacji na stronie **http://www.highscore.com.pl**.

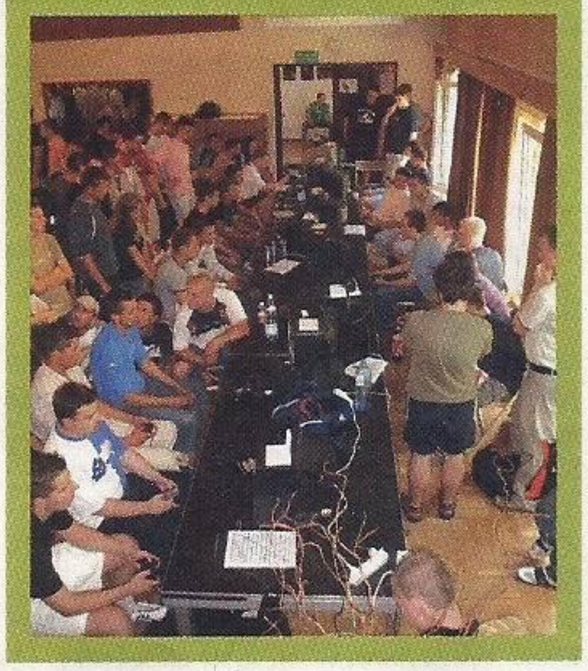
Ostatnie tygodnie obrodziły w kilka okazałych turniejów. Poniżej zdajemy relację z dużej imprezy z Warszawy. Wprowadziliśmy także oceny, abyście mogli zweryfikować organizację turniejów i sami zdecydować, czy warto się wybierać na następne edycje.

WARSAW O-R CUP III

10 czerwca spotkaliśmy się na warszawskiej Ochocie, gdzie miała miejsce trzecia edycja turnieju Warsaw O-R Cup, organizowana przez chłopaków z klanu Łowcy Nagród. Frekwencja dopisała, pojawiło się prawie 200 osób, które zostały rozlosowane do prawie 20 grup. Po wyłonieniu 64 najlepszych zawodników zagrano fazę pucharową. Szkoda, że dopiero od drugiej rundy rozgrywano rewanże, co spowodowało, że w 1/32 wielu znanych graczy poodpadało nie mając czasu na naprawienie błędów z pierwszej potyczki. Na podium stanęli sami znani gracze, tym razem nie było niespodzianek, choć oczywiście wielu faworytów odpadło w trakcie samych rozgrywek. Na uwagę zasługują nagrody. Zwycięzcy zostali obdarowani pucharami, nagrodami pieniężnymi, grami, torbami i kamizelkami z logo Killzone. A to w znacznej części dzięki uprzejmości firmy CD Projekt oraz redakcji N+, która objęła patronat nad turniejem.

■ **Pierwsza czwórka:**
Szostak / Beethoven / Macieq / Nieświeć

■ **Ocena (1-6): 4**
Za: liczba graczy, nagrody, organizacja
Przeciw: lokal



PLAYER PROFILE: SADO

Sado ze sceną PESa związany jest już długie lata. W bardzo młodym wieku zaczął pojawiać się na turniejach i od razu odnosił sukcesy, czym zwrócił na siebie uwagę innych graczy. Obecnie Sado lideruje w rankingu wszechczasów ze zgromadzoną imponującą liczbą 230 punktów. Przypominam, że za wygrany turniej otrzymuje się 15 pkt, więc możecie sobie wyobrazić jak bardzo utytułowany jest to zawodnik. Sado jest również założycielem i liderem najmocniejszego obecnie klanu w Polsce – Łowców Nagród, który skupia w swoich szeregach najlepszych graczy z Warszawy i okolic. Organizuje on również znany stołeczny turniej O-R Cup, o którym możecie poczytać w tym numerze.
Jeżeli chodzi o sama grę, to Sado nie ma jednej ulubionej jedenastki. Podczas swojej długiej kariery grał wieloma państwami i klubami, a obecnie z powodzeniem prowadzi zespół Włoch. Jego taktyka w PES6 to 3-5-2 z dwoma defensywnymi pomocnikami (patrz poprzedni numer N+). Może on sobie pozwolić na grę trójką obrońców, gdyż jego wielkim atutem jest umiejętność gry 1 na 1 w defensywie oraz czytanie ruchów przeciwnika. Gdy dodamy do tego statystyki włoskich obrońców (no i bramkarza ;) to zrozumiałym staje się fakt, że strzelenie mu bramki nie jest takie proste. Stosuje on również świetny pressing w środku pola, dlatego często samo dostanie się pod jego bramkę jest już sukcesem. W ataku gra Mistrza Warszawy opiera się głównie na bocznych pomocnikach. Perfekcyjnie opanowana umiejętność dryblingu w bocznych strefach boiska, raz po raz przysparza przeciwnikom bólu głowy. Jeżeli pozwolisz mu wjechać w pole karne z boku, to już możesz wyciągać piłkę z siatki. Sado świetnie wykańcza swoje akcje ze skrzydła, na każdym turnieju zdarza mu się odprawić kogoś z hokejowym zapasem bramek.
Z charakteru to skromny i cichy chłopak. Nie obnosi się ze swoimi zwycięstwami i nie manifestuje zdobytych bramek gromkimi okrzykami. Wyróżnia go profesjonalne podejście do gry oraz respekt dla przeciwnika. Nigdy nie widziałem, aby Sado w jakiś sposób nagiął zasady fair-play, bądź też brutalnie kogoś sfaulował. Wzór do naśladowania dla każdego gracza. Jest on jeszcze stosunkowo młody, więc o ile nie znudzi mu się wygrywanie turniejów, to może na długo zagościć na fotelu lidera rankingu wszechczasów.

SPLITFISH edgeFX - PS2

PECETOWCY JUŻ PRAWIE MAJĄ POZAMIATANE...

Nie zdają sobie sprawy, że my, konsolowcy, też możemy grać w fpsy za pomocą myszki. Ale już niedługo się dowiedzą. Tymczasem możemy zabrać się za ćwiczenie kupując urządzenie edgeFX firmy Splitfish, stanowiące połączenie myszki optycznej z pulpitem oraz urządzenia przypominającego wyglądem „gruchę" od kontrolera Wii.

Całość skonstruowana jest tak, by gryzoniem operować ręką prawą, a sam pulpit ma z lewej strony uchwyt na, jak to określił na swej stronie producent, „gamepad w postaci drążka sterowniczego". Próbowałem grać właśnie w ten sposób, umieszczając urządzenie w uchwycie, ale nie wyszło z tego wiele dobrego. Być może to kwestia przyzwyczajenia, ale szybko zaczęła mi przeszkadzać konieczność mocnego przytrzymywania gruchy. Ręka sztywnieje, a próba poluzowania uścisku kończy się centymetrowymi „wędrówkami" urządzenia po uchwycie, co robi się niewygodne i trochę przeszkadza. Na dodatek trzymanie lewej ręki w jednym miejscu, podczas gdy myszą śmiga się po całym pulpicie, staje się nieprzyjemne i dlatego też szybko zrezygnowałem z tej opcji.

Zupełnie inaczej ma się sprawa, gdy drążek sterowniczy swobodnie spoczywa w dłoni, która może sobie wisieć, czy być założona za głowę, jeśli mamy akurat taką ochotę. Nie ma czujników ruchu, żadnych ukrytych żyroskopów, więc machanie w żaden sposób nie wpływa na grę. Oczywiście trzeba pamiętać o kablu, mniej więcej długości tego od Wiilota, może odrobinkę krótszym, łączącym gruchę z myszką.

Sama mysz nie sprawia większych problemów, bardzo dokładnie odczytuje ruchy dłoni, a poza tym jest spora i wygodna, więc grający mężczyźni nie cierpiący na kompleks małej rączki, nie będą mieli specjalnie na co narzekać. Może jedynie na przyciski, które trzeba trochę mocniej dociskać w porównaniu do standardowego pecetowego gryzonia. Nie miałem problemów, żeby wdusić lewy (odpowiada za R1), by wypuścić długą morderczą serię, ale już strzelanie pojedynczymi kulami wydało mi się odrobinę uciążliwe. Poświęcałem zbyt dużo uwagi samej czynności, zamiast skupiać się na graniu. Przynajmniej wibracje mi w tym nie przeszkadzały, ale muszę przyznać, że to było zupełnie nowe doświadczenie – nigdy dotąd nie miałem przyjemności z wibrującymi i to tak bardzo mocno myszkami. Na szczęście jednak człowiek uczy się całe życie.

Z boku myszy, pod prawym kciukiem znajdują się przyciski geometryczne, przy czym patrząc od boku właśnie, najniżej znajduje się kwadrat, a najwyżej kółko, więc kciuk spoczywa na nich, jak na normalnym padzie. Dlatego nie ma najmniejszych problemów żeby przyzwyczaić się do ich używania. Zamiast standardowego suwaka umieszczono dwa przyciski – podłużny działa jak R3 (to ten, pod prawą gałką analogową w Dual Shocku, jakby ktoś jeszcze nie wiedział), a mniejszy położony tuż obok to Start. Na gruszce prócz analoga zbyt wielu przycisków nie ma – krzyżak, L1 i L2, oraz znajdujący się nad nimi F, czyli Focus. Przytrzymanie go zwalnia znacznie ruchy myszą, co może się przydać, jeśli nagle trzeba dokładnie przymierzyć. Ewentualnie można sięgnąć lewym kciukiem do pokrętła ustawiającego czułość ruchów myszki, ale wtedy trzeba odpuścić na chwilę gałeczkę.

■ Urządzenie kosztuje 199 zeta, więc w sumie nie aż tak najgorzej, a równie dobrze sprawdza się na przykład przy Ace Combat.

Jak się tym gra? Świetnie! Połączenie myszy i gruchy z Wii-kontrolera wydaje mi się bardzo naturalne i bez żadnego przyzwyczajania się wymiatałem tuż po rozpoczęciu zabawy. Ustawianie czułości jest niezłym bonusem, można o wiele szybciej obracać głowę, czy celować i to obojętne, czy mowa o TimeSplitters: Future Perfect, czy o starym Half-Life, który bez problemu współpracuje z urządzeniem Splitfisha. Próbowaliśmy wielu różnych fpsów i nagle zapragnęliśmy pograć w te wszystkie tytuły, których do tej pory nie mieliśmy okazji sprawdzić, bo edgeFX, to naprawdę fajna zabawka. Nam się podoba – chcemy coś takiego do Xboxa 360. ■■ **Mielu**

■ ocena: 8/10 | ■ 199 zł | ■ www.splitfish.pl

CZYTELNICY NADESŁALI

COŚ DO PRZECZYTANIA, COŚ DO POSŁUCHANIA

„Here's a lullaby to close your eyes, good-bye, it was always you that I despised"*

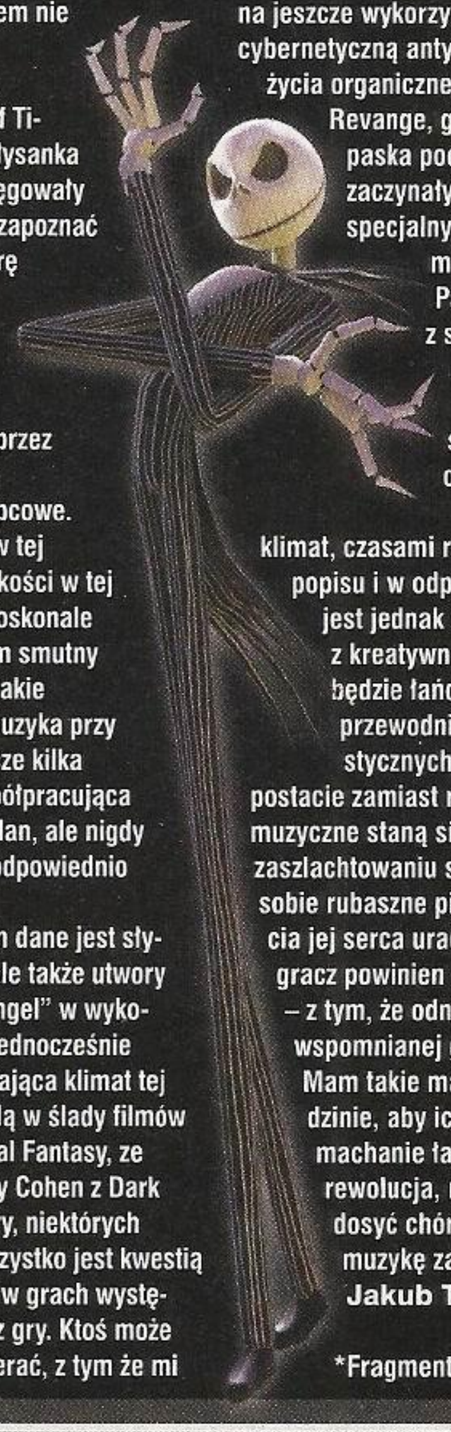
Chęć naskrobania tego krótkiego tekstu naszła mnie niedawno podczas gry w Silent Hill 4: The Room. Jednak nie będzie on dotyczył tej wspaniałej serii gier, przemyśleń odnośnie fabuły, strachu i emocji, jakie gra wywołuje. Tych kilkaset nieudolnie skleconych słów odnosiło się będzie do muzyki. Muzyki w tak kochanej przez nas dziedzinie rozrywki, jaką są gry. Postaram się pokazać kilka przykładów oddziaływania muzyki, z zaznaczeniem ich wybiórczości pod typowo subiektywnym względem. Pokażę muzykę, która mnie w ten czy inny sposób poruszyła; celowo pomijam wszelakie gry muzyczne, których najważniejszą częścią jest właśnie ona w czystej formie. Przedmiotem mojego zainteresowania będzie muzyka jako element uzupełniający, tło, coś, co przewija się gdzieś z tyłu, a czasem nie zdajemy sobie sprawy jak ważną i integralną część większości produkcji stanowi.

Większą uwagę na to, co leci z głośników zacząłem zwracać od czasu mojej przygody z Nintendo 64, a dokładnie znanej i wałkowanej na wiele sposobów gry Zelda: Ocarina of Time. Nigdy nie zapomnę pierwszej wizyty w świątyni czasu ze wspaniałymi chórkami. Kołysanka Zeldy, czy utwory wygrywane na okarynie niebywale sugestywnie budowały nastrój, potęgowały klimat i stanowiły jakby duszę tego, co obserwowaliśmy wraz z akcją na ekranie. Warto zapoznać się z płytą Hyrule Symphony, na której to znalazły się utwory z gry zagrane przez orkiestrę smyczkową. Utwór Gerrudo Valley w tym wykonaniu stanowi dla mnie do tej pory jeden z najlepszych utworów skrzypcowych, jakie dane było słyszeć moim nierównomiernie odstającym uszom. Jest dynamiczny, a zarazem melancholijny i trochę smutny. Autorem tej muzyki jest naturalnie zasłużony dla Nintendo Koji Kondo.

Podobne emocje wywoływała uwielbiana prze mnie gra Primal z doskonałą, nagraną przez Praską Orkiestrę Symfoniczną, ścieżką dźwiękową, skomponowaną przez Paula Arnolda i Andrew Barnabasa. Wzniosłe chóry, dynamiczne melodie i znów świetne kawałki skrzypcowe. Tutaj także muzyka doskonale uzupełniała fantastyczne światy wykreowane prze twórców tej niezwykle udanej pozycji. Kolejna gra, której soundtrack stanowi dla mnie wyznacznik jakości w tej dziedzinie, to Shadow of the Colossus; autorem OST jest Kow Otani. Jest niesamowity, doskonale budujący klimat, trochę obcy, miejscami dynamiczny i zachęcający do walki innym razem smutny i przygnębiający. Jest to dla mnie absolutne mistrzostwo świata i pierwsze skojarzenie, jakie przychodzi mi na myśl z tą grą, to nie kolosy, nie Agro, nie ogromny świat, ale właśnie muzyka przy akompaniamencie której ten świat zwiedzałem. Takich przykładów mógłbym podać jeszcze kilka (choć znowu tak dużo), jak choćby genialne Okami, czy God of War. Muzyka idealnie współpracująca z wydarzeniami na ekranie, budująca nastrój, czasami wręcz wkraczająca na pierwszy plan, ale nigdy nie narzucająca się i ordynarna, podana z dobrym smakiem, świetnie skomponowana i odpowiednio podana – taką muzykę reprezentują przedstawione tytuły.

No dobrze, ale co z Silent Hill, od którego zacząłem? A no to, że coraz częściej w grach dane jest słyszeć nie tylko muzykę instrumentalną, czy też wytworzoną przez wszelakie syntezatory, ale także utwory wokalne inne od typowych patetycznych chórów. Utwór ze wspomnianej gry „Room of Angel" w wykonaniu Mary Elizabeth McGlynn zwrócił moją uwagę od pierwszych nut melodii refrenu i jednocześnie przekonał do napisania małego felietoniku. Ta mroczna, dołująca kołysanka idealnie oddająca klimat tej gry jest naprawdę ciekawą i niebanalną kompozycją. Podoba mi się fakt, że gry często idą w ślady filmów prezentując ich wzorem jakąś piosenkę. Częste jest to we wszelakich grach RPG, jak Final Fantasy, ze świetnym „Eyes on me" Faye Wong z FFVIII na czele, czy np. „Time is changing" Barbary Cohen z Dark Chronicles, bądź „Broken mirror" z Xenogears. Nierzadko są to naprawdę ciekawe utwory, niektórych chętnie słucham w wolnym czasie i nucę podczas spacerów z psem. Oczywiście tutaj wszystko jest kwestią gustu, bo nie każdemu muszą się spodobać rpg-owe ballady i tym podobne, ale przecież w grach występują różne gatunki muzyczne, zatem być może każdy ma jakąś swoją ulubioną piosenkę z gry. Ktoś może powiedzieć, że przecież takie GTA ma mnóstwo piosenek i tam dopiero jest w czym wybierać, z tym że mi chodzi o piosenki pisane z myślą o grze, a nie do gry adoptowane. Co akurat też swój urok ma.

Muzyka w grach może stanowić doskonałe tło naszych poczynań i odpowiada w dużym stopniu za jej klimat, a piosenki mogą nadawać im jeszcze ciekawego charakteru i miłych doznań. Jednak są pozycje nie będące grami muzycznymi, które czasem celowo wrzucają muzykę na pierwszy plan robiąc ją bardziej rozrywkową i interaktywną. Nigdy nie zapomnę walki z wielką kupą g... z Conkera na N64, która to kupa radośnie podśpiewywała podczas całej potyczki, a na dole ekranu pojawiał się tekst jakby zachęcający do wspólnego karaoke. Wtedy to zobaczyłem, a raczej usłyszałem, że muzykę w grach można jeszcze wykorzystać na wiele sposobów. Podobnie było z piosenką wykonaną przez Courtney Gears, cybernetyczną antybohaterkę w Ratchet and Clank, która to śpiewała sobie o unicestwieniu wszelakiego życia organicznego. Pomysł znaczenie rozwinięto w niezłej grze Nightmare Before Christmas: Oogie's Revange, gdzie każdemu z pojedynków z bossem towarzyszyła piosenka. Po nabiciu specjalnego paska podczas normalnej walki uruchamiała się mini-gra znana z gier muzycznych, a postacie zaczynały ochoczo pląsać na ekranie, pomyślne wykonanie sekwencji przycisków owocowało specjalnym atakiem. Dodam, że podczas całej walki bohaterowie wesoło sobie śpiewali! Dla mnie pomysł był doskonały, tym bardziej, że pod postać Oogiego podkładał głos Ken Page z oryginalnego filmu. Oryginalność ta w dużym stopniu uatrakcyjniała potyczki z szefami, przez co zapadały one w pamięć. Podobny patent zastosowano w Kingdom Hearts II przy świecie z „Małej Syrenki" i w moim mniemaniu też wypadło to bez pudła. Ta bardziej interaktywna forma wykorzystania utworów muzycznych w ciekawy sposób urozmaica rozgrywkę, przez co szalenie mi się podoba i nie ukrywam, że oczekuje jej rozwinięcia w przyszłych produkcjach.



Muzyka w grach video ma bardzo ważną rolę, najczęściej stanowi tło i buduje klimat, czasami rozśmiesza, rzadziej stanowi interaktywną jej część. Nadal jest to duże pole do popisu i w odpowiednich rękach może zmienić się w sukces docelowego produktu. Najciekawsze jest jednak to, że jej wykorzystanie nie ma związku z coraz mocniejszym sprzętem, a jedynie z kreatywnością twórców. Oczywiście zmienia się jej jakość, ale w gruncie rzeczy to zawsze będzie łańcuszek nut zapisanych na pięciolinii i kawałek tekstu w odpowiedniej tonacji. Utwór przewodni z Zeldy pozostał taki sam od dwudziestu lat i jest jednym z motywów charakterystycznych dla serii, podobnie jak melodyjka z Mario. Być może zagramy kiedyś w grę, w której postacie zamiast rozmawiać, będą śpiewały wesoło, tak na wzór jakiegoś musicalu, a same utwory muzyczne staną się jej integralną częścią, coś na wzór rymowanych dialogów z Banjo-Kazooie. Albo po zaszlachtowaniu setki orków lub innego paskudztwa bohater wraz z kompanami przy ognisku pośpiewa sobie rubaszne pieśni, aby odnowić pasek energii, albo też pójdzie pod okno ukochanej i w celu zdobycia jej serca uraczy ją swym talentem wokalnym. I żeby to wszystko nie było scenką przerywnikową, gracz powinien mieć na wszystko wpływ, podobnie jak chociażby w Okami przy okazji rysowania – z tym, że odnośnie muzyki. Uważam, że pewne kroki ku temu zostały poczynione, jak choćby we wspomnianej grze z Jackiem Skellingtonem, czy w Zeldzie z wygrywaniem melodyjek na okarynie. Mam takie małe życzenie, aby twórcy gier częściej podejmowali próby innowacyjności w tej dziedzinie, aby ich głównym celem nie były tylko super dopasiona grafika, wypchanie całego nośnika, machanie łapkami z gruszką i pilotem w dłoni, czy przed kamerką. Muzyce też się należy mała rewolucja, nie tylko w jakości, ale także w jej wykorzystaniu. Co absolutnie nie znaczy, że mam dosyć chóralnych śpiewów i ckliwych piosenek podczas napisów końcowych. Na dobrą muzykę zawsze jest czas.

Jakub Tataj „Saruman" ■■

*Fragment refrenu „Room of Angel" Mary Elizabeth McGlynn z Silent Hill 4 The Room

RETROSPEKCJA

MAŁY MEGA BOHATER

CZYLI PRZYGÓD KILKA LUDZIKA W NIEBIESKIM TRYKOCIE

Zasadniczy problem z jakim styka się każdy podejmujący się zaprezentowania historii serii tak rozległej, jak Mega Man, tkwi w liczbie gier, serii i podserii, która to oscyluje gdzieś w granicach dwudziestu pierdyliardów. Zamiast więc fundować Ci, drogi czytelniku, wyliczankę kolejnych gier, w których pojawił się robocik z działem laserowym zamiast przedramienia, skupię się na tzw. kamieniach milowych. Grach, które uczyniły Mega Mana ikoną świata gier i zjawiskiem kultowym.

Wszystko zaczęło się w roku 1987 roku, kiedy to w slocie konsoli Nintendo Entertainment System zatknięty został kartridż z pierwszą częścią serii. Gra ze wszech miar wiekopomna, w wielu aspektach rewolucyjna i do dziś niesłychanie grywalna. Pierwszy Mega Man zapoczątkował schemat, którego seria miała się trzymać przez następne kilkanaście lat. Co zatem było w grze takiego świetnego? Po pierwsze – była to platformowa strzelanka, z doskonałą jak na swoje czasy grafiką i absolutnie genialną oprawą muzyczną, która zresztą nie postarzała się od tamtych czasów o minutę. Ośmielę się stwierdzić, że obok Mega Mana 2 i Super Mario Bros 3, był to najlepszy 8-bitowy soundtrack wszechczasów, a zarazem jedna z najbardziej klimatycznych ścieżek dźwiękowych w historii gier. Po drugie – był to jeden z pierwszych tytułów pozwalających wybrać kolejność, w której zaatakujemy kolejne poziomy. Po trzecie – pokonując bossów nasz mały bohater przejmował ich uzbrojenie. W dzisiejszych czasach to standard, ale wówczas – kiedy to w większości gier nasza postać mogła sobie co najwyżej postrzelać kropkami w kilku kolorach – było to rozwiązanie zgoła rewolucyjne. Wspominając o bossach – każdy z nich miał swój specyficzny kostium, uzbrojenie i moce, a także armię robotów którymi dowodził. Wspólna dla wszystkich była tylko końcówka „man" w imieniu. Tradycja ta zresztą zachowała się co najmniej w kolejnych siedmiu odsłonach serii. I tak, w różnych częściach przyszło nam się zmierzyć z takimi osobistościami jak: Cut Man, Ice Man, Metal Man, Bubble Man, Snake Man czy Gravity Man. Po pokonaniu (w dowolnej kolejności) wszystkich szefów nadchodził czas skopać zad złemu Dr Wily'emu, głównemu mącicielowi w serii.

Podsumowując, Megaman bez wątpienia pozostaje do dziś najbardziej miodnym megabitem (tak, na takiej przestrzeni potrafiono wówczas upychać gry!) kodu w historii.

Megaman 2 pojawił się już rok po swoim poprzedniku i – wierzcie lub nie – był jeszcze lepszy. Wykorzystując sprawdzony schemat twórcy ulepszyli każdy niemal element gry, tworząc – jak twierdzi wielu fanów – najlepszy tytuł z Megamanem w roli głównej w historii. Nowatorskim elementem była końcowa seria poziomów w postaci zamku Dr Wily'ego, w której to przyszło nam się zmierzyć z bossami o niespotykanych wówczas gabarytach (np. hybryda humanoidalnego robota z czołgiem zajmująca pół ekranu).

Po spektakularnym sukcesie dwóch pierwszych odsłon, kolejne części zaczęły pojawiać się niczym grzyby po deszczu. „Podstawowa" seria dociągnęła do ósmej części (przeskakując przy okazji „siódemki" na SNESa). O ile żadnej nie da się odmówić klimatu i grywalności, przy okazji kolejnych Megamanów zabrakło już tej „iskry bożej" która uczyniła z „jedynki" i „dwójki" gry rewolucyjne. Mówiąc wprost – seria popadła w schemat. Deficyt świeżych pomysłów dał się zauważyć także przy kolejnych, coraz to dziwaczniejszych, bossach (Pharaoh Man? Clown Man? Nigga pleez!). Jedną z pierwszych prób odświeżenia przygód niebieskiego robocika była dylogia: Mega Man: The Power Battle oraz sequel – The Power Fighters, która porzuciła platformowe levele na rzecz następujących po sobie walk z kolejnymi „manami."

Co ciekawe, Capcom eksperymentował z serią do tego stopnia, że niebieski ludzik pojawił się w kilku grach nie mających niemal nic wspólnego z jego platformówkowymi korzeniami. I tak w 1994 roku gracze zostali uraczeni grą o rozczulającym tytule Mega Man Soccer, w której znana z serii ekipa bossów spotkała się na boisku piłkarskim. Co ciekawe, zamiast układania składów z dostępnych postaci, gracz wybierał jednego bohatera, który następnie „klonował" się tworząc czteroosobową drużynę.

Rok 1998 przywitał fanów grą Super Adventure Rockman (pod takim imieniem bohater znany jest w Japonii), animowanym filmem interaktywnym składającym się głównie z filmików przerywanych dokonywaniem wyboru z listy dostępnych czynności oraz sekwencji pierwszoosobowej strzelanki. W tym samym roku ukazała się Mega Man Battle & Chase – wyścigówka utrzymana w konwencji Mario Kart. Ciekawostką było zachowanie patentu przejmowania mocy innych postaci poprzez wygrywanie z nimi wyścigów.

Powyższe tytuły (z których większość nigdy nie opuściła Kraju Kwitnącej Wiśni) stanowiły ciekawe eksperymenty, nie zostały jednak przesadnie ciepło przyjęte przez fanów, którzy dali do zrozumienia szefostwu Capcomu, że innowacja niekoniecznie powinna polegać na wrzucaniu ich bohatera do innych gatunków gier. Szczytem tej tendencji okazał się Rockman Strategy – jak sama nazwa wskazuje – turowa strategia (!), która ukazała się wyłącznie na terenie Chin.

Żeby jeszcze skomplikować sprawę, w roku 1993 Capcom wystartował z poboczną serią Mega Man X, która doczekała się aż siedmiu kontynuacji (a także – jakże by inaczej – kilku tytułów pobocznych). X zrywał z wieloma znanymi z serii konwencjami, m.in. nazewnictwem bossów. Pomimo całkiem udanego startu, to właśnie X przypisywana jest mało chlubna „zasługa" zarżnięcia serii za pomocą schematycznych i pozbawionych krzty polotu sequeli. Ostatnia część serii, X8, została wydana w 2005 roku i przypieczętowała upadek tej niegdyś wielkiej serii.

■■ **Dr Max**

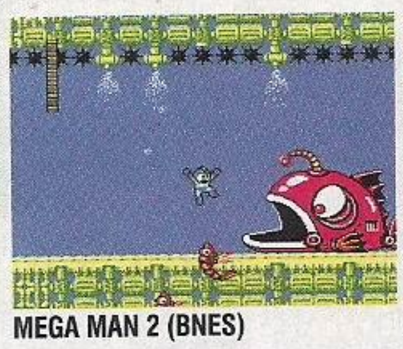
TYTUŁOFILIA

Jak wspomniałem w tekście, wymienienie WSZYSTKICH gier w jakich wystąpił nasz niebieski maluch, nawet pomijając konwersje, występy gościnne i wydania zbiorcze klasycznych części, graniczy z niemożliwością. Poniższa lista jest więc raczej wyszczególnieniem najważniejszych, najbardziej charakterystycznych gier z serii. I tak sporo tego...

PS. Podaję oryginalne platformy na jakie wydawano poszczególne części. Większość klasycznych tytułów w serii zostało wydanych na konsole ostatniej generacji w wydaniach zbiorczych.

Mega Man 1-6 [NES]
Mega Man 7-8 [SNES]
Mega Man & Bass [SNES, GBA]
Mega Man: The Power Battle [arcade]
Mega Man: The Power Fighters [arcade]
Mega Man 1-5 [Gameboy]
Mega Man 1&3 [PC]
Mega Man Soccer [SNES]
Mega Man Battle & Chase [PS one]
Super Adventure Rockman [PS one, Sega Saturn]
Rockman Strategy [PC]
Mega Man X 1-3 [SNES]
Mega Man X 4 [PS one, Saturn, PC]
Mega Man X 5-6 [PS one, PC]
Mega Man X 7-8 [PS2, PC]
Mega Man Xtreme 1-2 [GBC]
Mega Man X: Command Mission [GCN, PS2]
Mega Man Legends [N64, PS one, PC, PSP]
Mega Man Legends 2 [PS one, PC, PSP]
Misadventures of Tronne Bonne [PS one]
Mega Man Zero 1-4 [GBA]

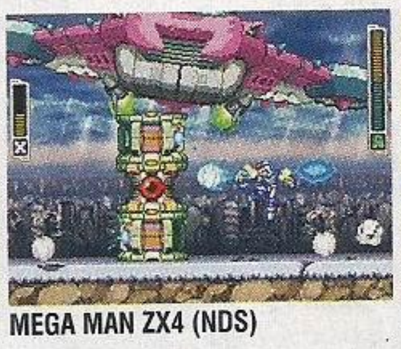
MEGA MAN (GBA)



MEGA MAN 2 (BNES)

MEGA MAN X (SNES)

MEGA MAN 64 (N64)

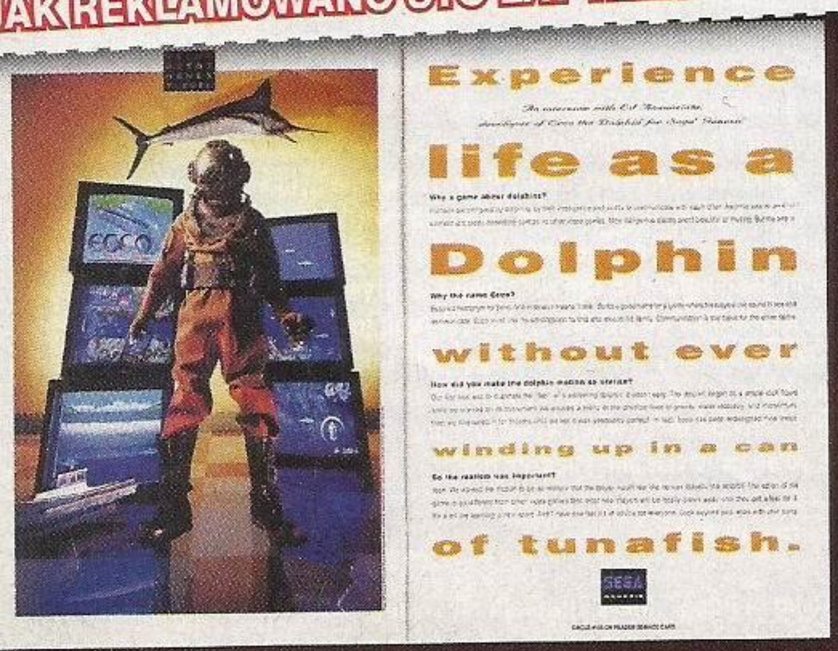


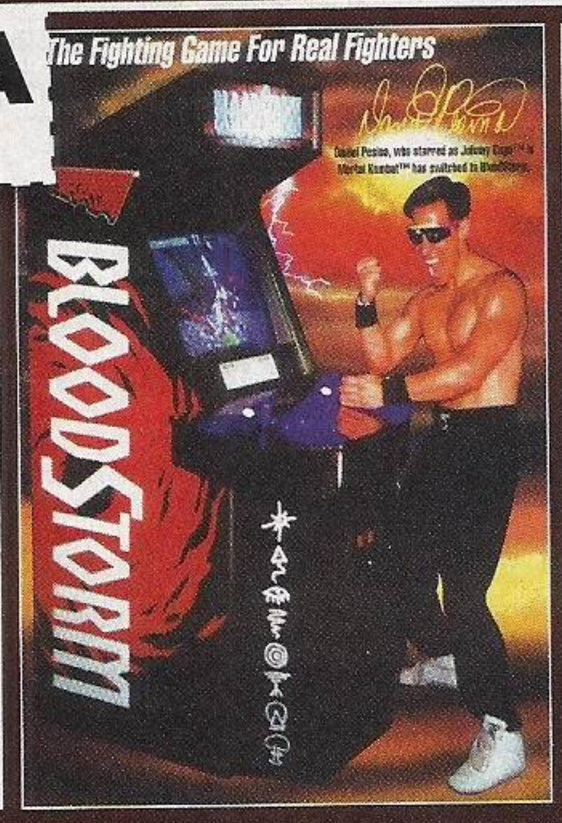
MEGA MAN ZX4 (NDS)

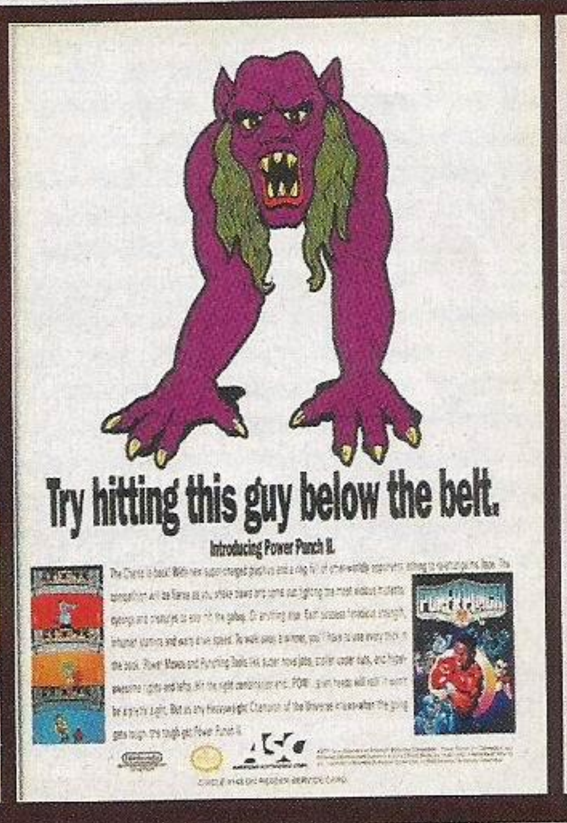
MEGA MAN ZX7 (PS2)

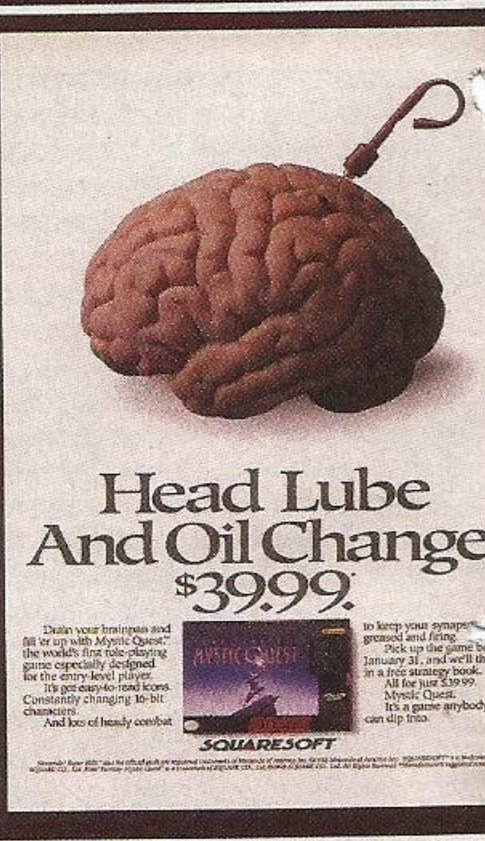
RETROREKLAMA

JAK REKLAMOWANO STO LAT TEMU









gdzie te ekipy?
BULLFROG

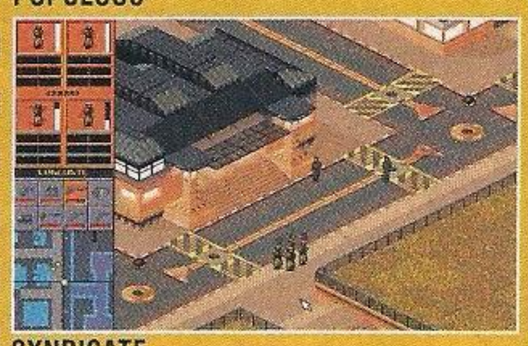
Pomimo tego, że blask Petera Molyneux na razie przygasł, warto przyjrzeć się jego największym osiągnięciom w ekipie Bullfrog

Wszystko zaczęło się w 1987 roku, kiedy to Les Edgar i Peter Molyneux postanowili założyć własną ekipę zajmującą się grami. Obaj byli zatrudnieni w Taurus Impex, firmie produkującej soft na Amigę, toteż nie pojawili się oni na rynku znikąd. Nazwa ich wspólnego przedsięwzięcia wzięła się od dwóch członów, których etymologię pokrótce wytłumaczę. Bull, czyli byk, naturalnie pochodzi od Taurus Impex, natomiast żaby to ulubione zwierzątka córeczki Lesa Edgara. Prace ruszyły z kopyta i ich pierwszą gra było Druid II: Enlightment.

Rok 1987, wtedy jeszcze mało znany Piotruś grzebie przy kontynuacji Gauntletopodobnego tworu na Amisię. Fabuła nadal kręciła się wokół Harsinaxxa i jego odwiecznego antagonisty – Acamantora. Ten pierwszy został pozbawiony swojej przynależności do zakonu druidów ze względu na eksperymenty z czarną magią. Poruszamy się góra-dół, zbieramy życia, omijamy ataki nieprzyjaciół, rzucamy zaklęcia. Były trzydzieści dwa czary, cztery summony elementali, jednakże przy sobie można było „trzymać" jedynie cztery klątwy. Później, w 1988, przyszła kolej na Fusion. Była to gra akcji na Atari, również z widokiem „z góry", jak choćby w GTA. Naszym zadaniem było zebranie wszystkich elementów bomby fuzyjnej, że pozwolę sobie na taką gimnastykę translacyjną, z trzynastu poziomów.Do dyspozycji gracza oddano dwa pojazdy – statek latający oraz łazik. Na drodze do skompletowaniu wszystkich składników ładunku wybuchowego stawała masa wrogów i przeszkód, które pokonać można było trafnie dobierając środek transportu. Była to pozycja, która odbiła się szerszym echem i zapewniła Bullfrog małą sławę. Po latach Molyneux przyznał się, iż musiała to być jedna z najmniej wyważonych i najwolniejszych pozycji na Amigę, a to dlatego, iż prawie w ogóle nie praktykowali beta i playtestów.

1989 to prawdziwy przełom – Bullfrog wypluwa na rynek Populousa, tytuł, dzięki któremu firma zdobyła estymę, a Piotrusiowi przypięto łatkę wizjonera. Koncepcja produkcji była następująca – jesteśmy bogami i stajemy w szranki z innymi bóstwami w walce o dominację nad światem poprzez wybrany przez nas lud. Zaczynamy z jednym człowieczkiem lądującym pośród jakiejś dziczy – pustyni czy dżungli. Naszym zadaniem jest taka konfiguracja i modulacja terenu, środowiska naturalnego, aby nasz ludek rósł w siłę i założył wielką cywilizację, która zmiecie z powierzchni ziemi inne plemiona, znajdujące się pod auspicjami konkurencyjnych bożków. Mogliśmy pobłogosławić przywódcę naszych ludzi, by stał się on bohaterem i ruszył na wioski przeciwników. Ale to nie jedyny sposób na wysforowanie się na czoło stawki. Sami mogliśmy wykorzystać nasze boskie moce, by np. podpalić chaty innych plemion, obniżyć poziom terenu, by je zatopić, sprawić, by utonęli w bagnach lub wykreować wulkan pośrodku ich wioski etc. Populous pojawił się na Amidze, Atari ST, Sedze Genesis, Sedze Master System oraz SNESie, na wszystkich platformach zbierając porównywalne, bardzo wysokie noty. Co ciekawe, gra była napisana w języku C, co było raczej mało popularnym rozwiązaniem w tamtych czasach, szczególnie w przypadku Atari ST i Amigi.

POPULOUS



SYNDICATE

MAGIC CARPET

DUNGEON KEEPER

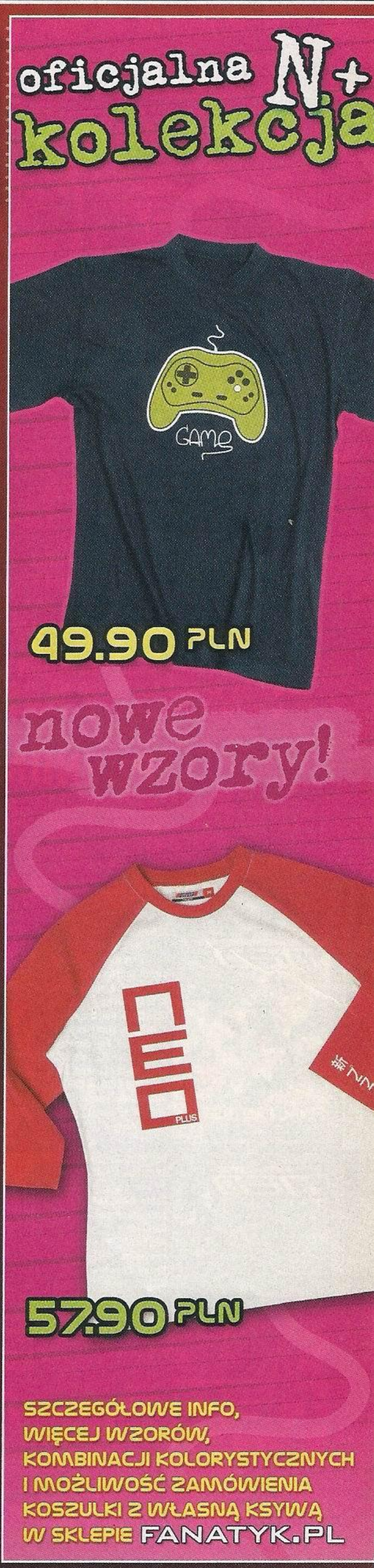
Rok 1990 to data wydania Flood na Atarynkę i Amisię – przyjemnego, dość konwencjonalnego platformerka. Kierujemy poczynaniami wodno-lądowego stworzonka Quiffy, które pragnie uratować swoja krainę przed powodzią. Pozycja została przyjęta umiarkowanie ciepło, ale złą produkcją nie była. W tym samym czasie ukazuje się Powermonger, również na komplet platform. Koncept analogiczny do Populousa, z tym że rozgrywka została nastawiona bardziej na konflikt. Tym razem nie jesteśmy wszechwładnymi bogami, lecz wodzami, którzy poprzez handel, dyplomację i perswazję pragną podbić jak najwięcej terytoriów. Innowacją był świat zbudowany z połygonów, dzięki czemu można było go dowolnie obracać. Gra odniosła sukces, choć cenzurki nie zawsze były pochlebne. W 1991 Bullfrog wypuszcza kontynuację swojego wielkiego hitu – Populous II. Dużo się nie zmienia, stawiamy czoła całemu panteonowi greckich bogów. Pojawia się lepsza grafika, oprawa dźwiękowa i multi. Znowu hit i wyśmienite noty. W tym samym roku do sprzedaży trafiają jeszcze Powermonger: World War I Edition

W 1993 roku powitaliśmy kultowe Syndicate. Nad światem panują korporacje, Ty jesteś przedstawicielem jednej z nich i masz za zadanie zdobyć jak największe wpływy. Kierujesz zespołem czterech agentów – misje są różnorodne: porywasz, niszczysz, grabisz, atakujesz, bronisz. Im dalej brniemy, tym większe fundusze dostajemy – spożytkujemy je na rekrutację agentów, na ich szkolenie, na nowy sprzęt itd. Wydana na PC i Amigę (a potem skonwertowana na SNESa, MegaDrive czy Jaguara) gra była spektakularnym sukcesem firmy i doczekała się sequela, Syndicate Wars, wydanego również na PlayStation 2.

1994 to Magic Carpet. Rzucamy czary, latamy na magicznym dywanie, te sprawy, a wszystko w oprawie świetnego, jak na tamte czasy, silnika 3D. Pozycja ukazała się na PSX, Pecetach i Saturnie. Najlepsze miało jednak dopiero nadejść. W 1994 pojawił się Theme Park – po raz pierwszy przyszło nam zarządzać parkiem rozrywki, budowaliśmy i dyrygowaliśmy kolejnymi atrakcjami, stawialiśmy sklepy, budki z hotdogami, sadziliśmy drzewka, ustalaliśmy ceny biletów, zatrudnialiśmy, zwalnialiśmy, kontrolowaliśmy budżet i całą esztę. Gra zrobiła furorę, ukazując się na 3DO, Amidze, Amidze CD32, Sedze Genesis, Jaguarze, PSX, Saturnie czy SNESie. W 1995 do sprzedaży trafia Magic Carpet 2: The Netherworlds. Sequel dostaje nowy engine 3D, ale schemat zabawy się nie zmienił – widok z pierwszej osoby, latamy na dywanie, kosimy kolejne monstra i zaliczamy następne plansze. Niedługo później na rynku ukazuje się Hi-Octane, protoplasta Wipeouta. Wysokooktanowiec hulał na zmodyfikowanym silniku Magic Carpet 2, ukazując się na PSX, Saturnie i PieCu. Do rywali mogliśmy pruć z obrotówy, nawalać rakietami, wduszać boosta. I tak, jak amunicja była nieskończona, tak stan naszego pancerza i paliwo musieliśmy uzupełniać wjeżdżając w określone boksy i zbierając powerupy. Do dyspozycji było kilka trybów – pojedynczy wyścig, puchar, split screen, death match i clone race, w którym to rywalizowaliśmy z własnym „duchem" bijąc najlepszy czas. A ścigać mogliśmy się jednym z sześciu poduszkowców zróżnicowanych pod względem rodzaju uzbrojenia, szybkości, przyspieszenia czy wytrzymałości. Krążą plotki, iż Hi-Octane było pozycją robioną w wolnym czasie przez panów z Bullfrog, ot tak, dla przyjemności, lecz doszli oni do wniosku, że kiedy nieco ją podretuszują, nada się ona do publikacji. I nadała.

W 1996 Les Edgar i Molyneux uderzają z Genewars – strategią czasu rzeczywistego, podobna do Comand & Conquer. Całość została umieszczona w kosmosie, gdzie batalie miedzy sobą toczą wrogie rasy. Po sieci w Genewars pykać mogło do czterech osób. Rozbieżności w ocenie tego tytułu były naprawdę duże, co nie zmienia faktu, iż była to gra, obok której nie wypadało przejść obojętnie. Dungeon Keeper ukazał się w 1997 i aż trudno uwierzyć, iż od tamtego momentu minęło dziesięć lat! Reguł chyba wyjaśniać nie trzeba, choć dla przypomnienia – jesteśmy rzeczonym dozorcą lochów i musimy poprowadzić populację naszych złych do szpiku kości maszkar do tryumfu nad „dobrymi". A więc budujemy im legowiska, kurniki, koszary, wydajemy rozkazy, atakujemy etc. Wszystko oczywiście w trzech wymiarach, z kamerą, którą możemy dowolnie obracać i zoomować, a nawet oglądać loch z perspektywy fpp oczami naszych potworków, co ciekawe – każdy z nich widział świat inaczej. Kolejna pozycja, która pojawiła się w 1997 roku, to Theme Hospital. Nadmienię, że to jedna z moich ulubionych gier na PSX (ukazała się też na PC) po dziś dzień. Była to strategia opierająca się na zarządzaniu szpitalem – zaczynamy od pustego budynku, który musimy zapełnić biurkami, krzesłami, sprzętem medycznym, w końcu zatrudnić personel i czuwać nad prawidłowym funkcjonowaniem naszej kliniki. Wszystko to przyprawione duża dawką absurdalnego humoru – głównie tyczącego się kuriozalnych chorób, na jakie zapadają pacjenci i sposobów ich leczenia. Życie szpitala urozmaicały niezwykłe wydarzenia, jak odwiedziny VIPa, trzęsienia ziemi czy niespodziewane epidemie. Theme Hospital był git, choć do miana hiciora trochę mu brakowało, niestety.

W 1999 ukazuje się Dungeon Keeper 2, będący kontynuacją koncepcji zawartych w części pierwszej, wzbogaconej o nowe monstra, budynki i misje. Ten sam rok to także Populous: The Beginning oraz dodatek Undiscovered Worlds. Wszystkie te gry, to wielkie kasowe sukcesy, jednak nic już nie mogło powstrzymać stopniowego staczania się Bullfrog. W 1995 EA stało się właścicielem studia, natomiast w dwa lata później, ojciec założyciel firmy – Peter Molyneux, postanowił odejść i realizować się w przez siebie utworzonym Lionhead Studios. Ostatnie produkcje Bullfrog zostały wydane w 2001 – SimCoaster i Sim Theme Park. W 2004 agonia dobiegła końca, a firma została połączona z EA UK i permanentnie zniknęła z rynku. ■■ Ganon



PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

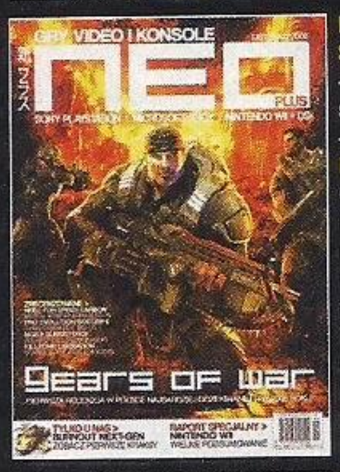
NEO PLUS 88 maj 06
SPECJAŁ: Final Fantasy XII – wszystko o ostatniej części sagi na PS2
RECENZJE: Kingdom Hearts 2, TESIV: Oblivion, Dragon Quest VIII, Ape Escape 3, Dynasty Warriors 5, Suikoden 5, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Tomb Raider Legend, Outrun 2006 Coast 2 Coast, NBA Ballers Phenom, SOCOM 3, Tourist Trophy, Mario Party 7

NEO PLUS 89 czerwiec 06
SPECJAŁY: Megarelacja z E3 2006 – wszystkie konsole nowej generacji pod jednym dachem
RECENZJE: Da Vinci Code, Dreamfall, Shadow Hearts 2, Metroid Prime: Hunters, Winback, Top Spin 2, Rogue Trooper, Digital Devil Saga 2, Grandia 3, LocoRoco, New Super Mario Bros, The Outfit, Samurai Champloo, Odama, MS Saga

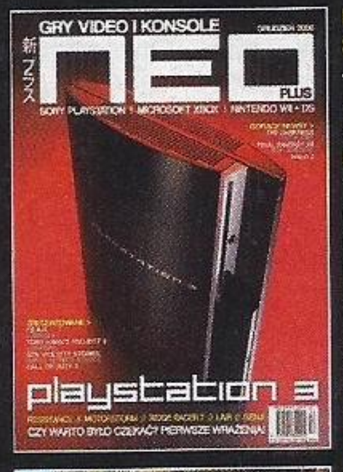
NEO PLUS 90 wakacje 06
SPECJAŁY: God of War II – nadchodzi killer na PS2, Heavenly Sword, HD Era, fenomen Xbox Live! Arcade
RECENZJE: Need for Speed: Carbon, Forbidden Siren 2, Hitman: Blood Money, Urban Chaos, Wild Arms 4, Shinobido: Way of the Ninja, Metal Gear AC!D 2, Moto GP 06, Street Fighter Anthology, Naruto

NEO PLUS 91 wrzesień 06
SPECJAŁY: Killzone Liberation – wielki hit na PSP, Gears of War, raport z Games Convention 2007
RECENZJE: Okami, Painkiller: Hell Wars, Tekken: Dark Resurrection, Ace Combat: Belkan War, Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth 2, Warpath, Sid Meier's Pirates!, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Gangs of London, Over G Fighters

NEO PLUS 92 październik 06
SPECJAŁ: Metal Gear Solid 4 i inne nowości z Tokio Game Show, X06 – raport z prezentacji gier na X360 w Barcelonie
RECENZJE: 99 Nights, Spy Hunter, FIFA 09, Dead Rising, Lego Star Wars II, Just Cause, Test Drive Unlimited, Yakuza, Rule of the Rose, Saint's Row, Reservoir Dogs, Evolution GT, Disgaea 2, Every Externd Extra

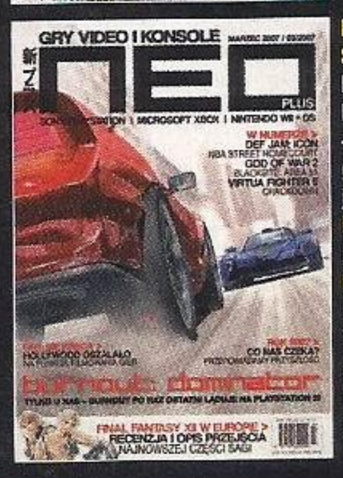


NEO PLUS 93 listopad 06
SPECJAŁ: Burnout next-gen – pierwsze informacje i screenshoty, Nintendo Wii – raport przed premierą,
RECENZJE: Gears of War, Canis Canem Edit, Eragon, Mortal Kombat Armmageddon, Moto GP, The Godfather PSP, Pro Evolution Soccer 6, Scarface: The World is Yours, Splinter Cell Double Agent X360, Valkyrie Profile: SIlmeria, Enchanted ARMs



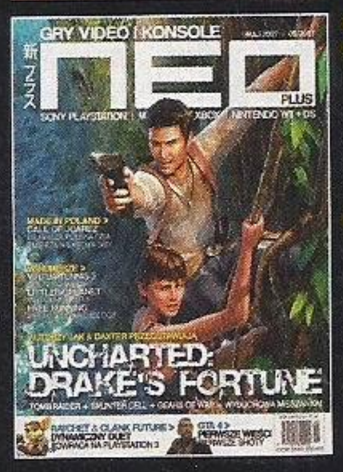
NEO PLUS 94 grudzień 06
SPECJAŁY: PlayStation 3 – sprawdzamy przedpremierowo nową konsolę Sony
RECENZJE: F.E.A.R., Tony Hawk's Project 8, Call of Duty 3, GTA Vice City Stories PSP, Marvel Ultimate Alliance, Pro Evolution Soccer 6 X360, FIFA 07 X360, Phantasy Star Universe, Lumines 2, Splinter Cell Double Agent PS2, Justice League

NEO PLUS 95 styczeń–luty 07
SPECJAŁY: Nintendo Wii – testujemy konsolę i pierwsze gry, PlayStation 3 – opis multimedialnych funkcji
RECENZJE: Lost Planet Extreme Condition, Rainbow Six: Vegas, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Sonic The Hedgehog, Dead or Alive Xtreme 2, Red Steel, Rayman Raving Rabbids

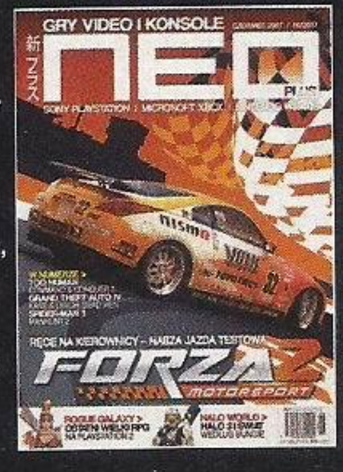


NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles

NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology



NEO PLUS 99 czerwiec 09
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

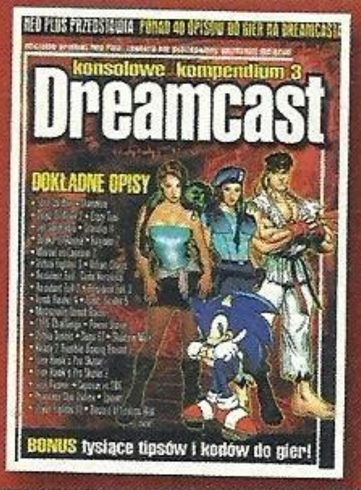
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

faq

listy od czytelników w imadle Banana

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Cze. Skoro Crisis Core ma wyjść we wrześniu, to nie ma bata, musicie dać fotki (dużo fotek) i podać informacje o grze (poinformował mnie kumpel, który ma dostęp do netu). Mam jeszcze pytanko, a mianowicie czy jest szansa na reedycję FFVII i FFVIII na PSP, tak jak, np. Valkirie Profile lub FF: Tactics?. Byłoby fajnie.

Jeśli chodzi o Crisis Core: Final Fantasy VII, w Japonii ma faktycznie ukazać się we wrześniu i na pewno przyjrzymy się bliżej importowi. Termin premiery w USA i Europie nie jest ustalony. Natomiast w przypadku reedycji Finali na PSP, cały czas nie ustajemy w nadziei, że coś takiego się wydarzy. Ale oficjalnych informacji brak.

Witam! Kiedy w europie wyjdzie Xbox 360 Elite? Jaka będzie jego cena? Czy gry ze „zwykłych" Xbox'ów będa lepszej jakości?

X360 Elite w Europie ma się pojawić jesienią, mówi się o listopadzie. Cena również nie jest jeszcze ustalona, ale jeśli w USA 479 dolarów, to u nas może kosztować tyle samo, tyle, że Euro. Jakość obrazu ma poprawić wyjście HDMI, z tym, że trzeba mieć HDTV, który akceptuje taki sygnał.

Siemanko, czy wyjdzie na bank Need for Speed na PlayStation 2?

Lidka z EA Polska: fkors! EA będzie produkowało gry na PS2 tak długo, jak Sony będzie tę konsolę sprzedawać.

Witam. W programie telewizyjnym Gram.tv wspomniano nieoficjalnie, że wersja gry GTA4 na X360 może nie poradzić sobie z wersją wydaną na PlayStation 3. Mówi się, że X360 nie posiada czytnika płyt Blu-ray i nie pociągnie takiej wersji, jaka wyjdzie na PS3. Czy to prawda? Pytam, bo mam zamiar kupić X360, ale jeszcze się waham.

Brzmi jak bzdura wyssana z palca. Koleżka z Rockstara powiedział jedynie, że pojemność napędu DVD w stosunku do Blu-raya jest ograniczona i deko go to wkurza, ale wszystko wskazuje na to, że obie pudełkowe wersje gry będą identyczne. X360 ma mieć dodatki do ściągnięcia, ale o tym czytaliście w newsach.

Witam. Dlaczego nie opisujecie już retro konsol? Te, o których napisaliście, to przecież nie wszystkie. Ciekawe to było. Rafał z Rawy Maz.

Za miesiąc spróbujemy wrócić do tego zagadnienia.

Nabyłem PS3, a posiadam kineskopowy TV Samsung (slim 32 cale) – mam pytanko, czy jeżeli podłączę do niego kabel Euro RGB, dałoby takie rozwiązanie możliwie najlepszy obraz? Może istnieją inne opcje? Pozdrawiam i dziękuję za ewentualna odpowiedz.

O ile wiem, slimy Samsunga są wyposażone także w wejście component i to powinien być Twój podstawowy wybór (jeden model ma nawet HDMI, więc jeżeli masz akurat ten, to kłopot z głowy). RGB to druga (lub trzecia) opcja. Chinche wywał ;)

Kiedy wyjdzie Harvest Moon: Melody of Happiness na GameCube'a?

Masz na myśli Magical Melody czy Poem of Happiness? Obie nie ukazały się w Europie i raczej już się nie ukażą.

WITAJCIE

Żebyście sobie nie pomyśleli w setnym numerze enplusa pojawia się setny faq. Nie trzymałem żadnych listów, które wychwalają mnie, enplusa lub mnie i enplusa naraz, chociaż po głębszym namyśle może i nie byłby to wcale tak głupi pomysł. Cóż, będzie musiał poczekać jakieś sto numerów. Napiszcie jak wyobrażacie sobie nasze pismo wtedy. Chętnie poczytam jak to widzicie.

email: banan@neo-plus.pl SMS: +48 517 785 776 listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

NOWY NA POKŁADZIE

Witam!
Cóż, czasem przychodzi taki dzień, że chce się w końcu zapełnić dziurę po nowych numerach CD-Action (którego po prostu nie kupuje już, stąd ta dziura) i człowiek rozgląda się za magazynem, który spełni w odpowiedni sposób jego zapotrzebowanie.

↳ Skoro tak piszesz, to najwyraźniej tak właśnie się dzieje.

I właśnie tego pięknego (dla was; macie ode mnie te dwanaście złotych)

↳ Nie, nie mamy – kolporterzy zabierają 35% z każdego sprzedanego egzemplarza, a państwo – dodatkowe 7%.

dnia przeszukując regały wzrokiem, trafiłem na czasopismo o tematyce bardzo przychylnej graczom konsolowym. No to kupiłem to Neo Plus.

↳ No to super.

Szybko przeleciałem strony, chcąc zapoznać się z ogólnym wyglądem i podziałem tematycznym, w końcu to me pierwsze spotkanie. Rzecz która od razu mi się nasunęła to: „jak tu mało informacji!".

↳ Super – właśnie to chciałem przeczytać. Coś przychylnego na sam początek.

Parę recenzji, parę zapowiedzi, ale brakuje mi tych nowinek, newsów, fak'ów i tym podobnych.

↳ Życiowa lekcja – nawiązując nową znajomość nie zaczynaj od porównywania wszystkiego do poprzedniej. To zawsze kończy się źle.

Po głębszym wczytaniu okazało się, że nie jest tak źle, jak początkowo się rysowało. Muszę jednak ponarzekać na małą ilość tekstu.

↳ Skoro musisz, to narzekaj, ale mogę tu powtórzyć najbardziej ograną mantrę znaną gatunkowi męskiemu: rozmiar się nie liczy. Liczy się co potrafisz z nim zrobić.

3/5 strony to obrazki. Wiem, że screeny z X360 i PS3 są śliczne, ale chyba treść winna górować nad formą, nie?

↳ Korzystając ze starej tabeli przeliczeniowej wynika mi, że strona z czterema screenami warta jest 4 tysiące słów, plus wchodzi tam jeszcze 4-5 tysięcy znaków, co sprowadza ilość tekstu na stronie do jakichś astronomicznych wartości. Przelicznik – jeden obraz wart jest więcej niż tysiąc słów.

Teraz przejdę do sedna tego e-maila, czyli swoistej odpowiedzi na felieton „10 rzeczy, dzięki którym PS3 wygra wojnę konsol". Wiem, trochę późno, ale jak już wspomniałem, dopiero dziś dostałem w swe szpony ten numer. Tak więc do rzeczy.

3. 50-GIGOWE GRY
Pan Brian sugeruje, jakoby autorzy gier za wszelką cenę pakowali swe świetne, ociekające boską grafiką, cudowną muzyką i innymi bajerami gry do marnych DVD9, albo może nawet, o zgrozo, DVD5. Powiedzmy sobie szczerze, wielu z nas korzysta z Torrentów i „obczaja" tam wiele. Nie raz spotkałem się z .iso zajmującymi jedynie 50-70% całej przestrzeni płyty. Wystarczy wpisać „XBOX 360" w wyszukiwarkę. Cała strona gier to waga rzędu 6,5 giga. Co ciekawe, gry na PS3 zdają się mieć nawet mniejsza wagę (chociaż zdarzają się potworki w stylu 16 giga Obliviona). Rozumiem, Brian wybiega także poniekąd w przyszłość, ale wydaje mi się, że na razie jego słowa o tym, że już teraz traci się na jakości, są przesadzone. Gears of War waży tylko 6,5 giga i wcale nie są to zubożałe wersje.

↳ Zgadza się. Koncept kilkudziesięciogigowych gier istnieje na papierze i brzmi jak całkiem dobre uzasadnienie powodu wprowadzenia nowego nośnika, ale wciąż nie ma zbyt wielu gier, które naprawdę zajmują tyle miejsca. I jeszcze przez jakiś czas nie będzie, chociaż zdarzają się i zdarzać będą się coraz częściej.

Tak, wiem, że nie można traktować Torrentów jako pewnego źródła informacji, ale chyba żaden dystrybutor nie wyjawia ile jego gra tak naprawdę miejsca zajmuje.

↳ I słusznie, bo piraci często muszą coś w grze namieszać, żeby zmieściła się na płycie DVD-R DL, na przykład ją zubożyć przez rekompresję filmików lub dźwięku do niższej jakości. Tak było choćby z God of War 2 na PS2 – spiracona wersja ma tak paskudne filmiki, że aż oczy bolą.

7. SZAŁ NA WII MINIE
Do tej pory zastanawiam się nad tym potworkiem Nintendo. Firmę kocham za jej GameBoya i SNESa, jestem teraz zauroczony samym Wii, ale... Patrząc na same parametry (ona jest niewiele lepsza od pierwszego Xboxa!), konsola wydaje się czymś pomiędzy szóstą a siódmą generacją (a bliżej jej do tej pierwszej) i trudno jest mi sobie wyobrazić, jak w 2011 roku ktoś będzie mógł wycisnąć z Wii grafikę godną jej przeciwników.

↳ Co prawda wspomniany przez Ciebie GameBoy nie miał prawdziwej konkurencji, ale nie zapominajmy, że ta konsolka nie zmieniła swoich parametrów przez pierwsze dziesięć lat obecności na rynku i nie zaszkodziło jej to sprzedać się w ponad stu milionach egzemplarzy. Naprawdę – jeżeli gdzieś jest firma potrafiąca robić gry, których cała para idzie w gameplay, to jest nią właśnie Nintendo. I chociaż to, że szał na Wii minie jest pewne, jak to, że będzie dziewiąta część Mario Party, to pozostaje jeszcze pytanie: kiedy. Kiedy sprzedadzą czterdzieści milionów konsol? Sześćdziesiąt? Osiemdziesiąt? I czy będzie to oznaką porażki?

Nawet wydawcy traktują Wii jak non-next-gen, produkując gry równocześnie na nią i PS2, co równa się sporemu uszczerbkowi na grafice.

↳ Ostatnio podniosły się głosy, najgłośniejszy z nich dobywał się z Ubisoftu, że firma zbyt po macoszemu potraktowała konsolę Nintendo, obdarzając ją głównie pospiesznie przygotowanymi konwersjami starszych hitów. Myślę, że za rok – dwa ujrzymy gry pisane z myślą o konsoli Nintendo właśnie.

Powiedzmy sobie szczerze, teraz pomysł na grę nie wystarczy, trzeba zrobić oprawę typu „głowa-ręka-mózg na suficie" z zachwytu, by gra sprzedała się naprawdę dobrze.

↳ Nie. W tej chwili koszt wyprodukowania nowej, oryginalnej i efektownej gry na Xboxa 360 i PS3 wiąże się z tak dużym ryzykiem, że ekskluziwy stają się nieopłacalne o ile nie stanowią przedłużenia jakiegoś tasiemcowatego cyklu znanego z wcześniejszych platform. Ekskluziwy na Wii są relatywnie najtańsze właśnie z powodu niższych kosztów produkcji i mniejszych zespołów ludzi, którzy zamiast obawiać się, czy ich produkcja sprzeda się w odpowiednio wielu milionach po zawyżonych next-genowych cenach, będą mogli opierać swoje projekty na pomysłach, a nie na liczbie polygonów na ekranie.

Nie znam maksymalnej powierzchni jaką dysponują nośniki gier na Wii, ale nie wiem, czy i one wytrzymają konkurencję.

↳ Nie powierzchnia o tym zadecyduje. Co zresztą pośrednio sam zauważyłeś punkt wyżej.

9. PS2 WCIĄŻ WYPRZEDZA XBOX 360 W SPRZEDAŻY
Rzecz oczywista. PS2 ma aktualnie najbardziej bogatą ofertę gier dla każdego gracza. Jest zabójczo tania, a gry można łatwo sobie załatwić za niską cenę (chociażby wymiany oryginałów za 10-15 zł, niestety, tylko starsze tytuły – takie prawo giełdy [growej]). Słyszało się wiele, że PS3 traci exluziwy, ale osobiście będę się starał kupić kiedyś (czyt. cztery bądź pięć lat) nową czarnulkę od Sony dla samego MGS4.

↳ Za cztery lub pięć lat będziesz miał nowe rozterki cenowe. Niezwiązane z tymi starociami z trójką czy 360 w tytule...

Liczę zarazem, że nie wyjdzie on na X360 – nie z zawiści. Po prostu nie chcę, by gra musiałaby się stać zubożała, by zmieścić się na Xie.

↳ A skąd wniosek, że by musiała? Czyżbyś jednak sam przekonał siebie, że te pięćdziesięciogigowe gry są bliżej, niż nam się wydaje? Czy nie wierzysz, że Kojima oprze się zapchaniu całej płytki blu-rayowej swoimi filmowymi zajawkami?

Pozdrawiam redakcję Neo+, a w szczególności Gulasha, którego jeszcze nie znam, ale mam na dzieję, że poznam i polubię na równi ze Smugglerem.
Hidden

↳ Pozostaje mi dołączyć do tych życzeń. Może – jeżeli będzie się bardzo starał – to da radę sprostać Twoim wymaganiom.

LEGACY OF YU

Witaj,
gratuluję nowego numer N+. Zaintrygował mnie artykuł o serii LOK, który jak się domyślam, został napisany przez czytelnika/fana Neo+.

↳ Dr Max to praktycznie rezydent Neona – prowadzi dział Grywalna Groza, w którym się tak fajnie sprawdził, że postanowiliśmy dołożyć mu jeszcze retro, żeby się nie nudził za bardzo.

I dlatego też zwracam się z pytaniem: czy mogę przesłać podobny artykuł, tyle że o grze Shenmue, jego historii, jego pierwotnych nazwach, inspiracjach Yu, planach, przyszłości + fotografie mojej jakże obszernej kolekcji (w której mam, głupio się chwalić – specjalne demko What's Shenmue w kolorze czerwonym, wydane tylko w kilku egzemplarzach dla Famitsu).

↳ Świetny pomysł. Właśnie po to istnieje Neon – dla osób takich jak Ty, które chcą podzielić się z resztą czytelników swoją wiedzą, radością i okazjonalnie niegramatycznym zdaniem.

Co o tym sądzisz? Jeżeli jakimś cudem przeczytałbyś ten mail i odpisał, na pewno włożyłbym w ten tekst wiele pasji, całą swoją duszę :)

↳ Wystarczy że włożysz w niego wiele wysiłku i przeczytasz więcej niż raz przed wysłaniem. Plus nie zapomnisz dodać załącznika.
A duszę zachowaj na inną okazję. Nigdy nie wiadomo kiedy będziesz chciał paktować z diabłem w ważkiej sprawie czerwonego paska na świadectwie na przykład.

Piszę sobie ot tak, amatorsko, i jeszcze nie myślałem na poważnie o podsyłaniu artykułów do TAKIEJ gazety, ale może to ulec zmianie. Z góry dziękuje za odpowiedź i pozdrawiam,
Century Child

↳ Proszę bardzo i zachęcam do pisania.

SZCZYPTA HISTORII

Pisze do Was, Droga Redakcjo, bo muszę. Bo napisałem kiedyś, nie pamiętam nawet czy do NEO+, czy do innego legendarnego już periodyku, który obcy przynajmniej części redaktorów nie jest, nawet jako miejsce zatrudnienia. A że z głównodowodzącym, można powiedzieć „jestem" od trzydziestego ósmego numeru Secret Service, pozwalam sobie na taką poufałość. I kończąc myśl z drugiego zdania, – bo nic z tego nie wyszło. Niestety myśli się piętrzą i trzeba je w końcu jakoś uwolnić.

↳ Aha.

Tematem tej wypowiedzi będą konsole i komputery osobiste, określane wulgarnie przez konsolową brać jako PC, a przez znających i lubiących, pieszczotliwie „piecykami". I nie, nie będę próbował udowadniać wyższości jednej platformy nad drugą, przyświeca mi zgoła inny cel. Wiele się mówi obecnie o unifikacji, wprowadzają ją wszędzie zarówno producenci komputerowych podzespołów, jak i firmy zaopatrujące nas w nasze ukochane maszynki do grania. Tylko czemu nikt nigdy nie pomyślał o zunifikowaniu graczy?

↳ Bo gracze nie istnieją jako subkultura. Podobnie jak słuchacze muzyki czy oglądacze filmów. Jakoś zaliczanie się do ich bliżej nie zdefiniowanego grona wydaje się wielu dosyć... dziecinne. Podobnie jak do czytaczy komiksów.

Wydaje mi się to gigantycznym przeoczeniem, lub być może ślepotą, osób odpowiedzialnych za środowisko graczy.

↳ Czyli kogo? Bo takich osób – wiesz – nie ma.

Ktoś mógłby pomyśleć, że chodzi mi o producentów gier, wydawców, lub korporacje odpowiedzialne za stronę techniczną naszych zabawek. Jednak nie, to nie oni są najbardziej za nas odpowiedzialni; tak samo jak w przypadku zależności stalowni produkującej noże z naszymi rodzicami, którzy uczą i pilnują nas, jak ich używać, tak w przypadku światka gier, takimi przewodnikami i opiekunami są redaktorzy branżowych miesięczników.

↳ Ups.

I niby wszystko w porządku, wszystko jasne i proste. Przecież idealnie wywiązują się z, wybranego przez nich samych, zadania informowania nas o nadchodzących tytułach oraz oceniania rynkowych nowości. I tak faktycznie jest, wywiązują się znakomicie. Jednak również w tym miejscu pojawia się zgrzyt, niewielka rysa na szkle, zmarszczka na idealnie gładkiej powierzchni wody. Jak takie coś wygląda i o co mi chodzi? O złośliwy komentarz odnośnie innej platformy, o uszczypliwą uwagę.

↳ Każdy, kto pozwala sobie na uszczypliwe uwagi w stosunku do konkurencji, zdradza swoje obawy z nią związane. Albo odpowiada na jej działanie. Co jest moim zdaniem równie nieskuteczne. Decydować o tym co i jak się komu podoba powinni klienci i liczby. Jedynie te głosy liczą się naprawdę. W każdej dziedzinie.

Uważam, że redaktorzy NEO+ piszą ciekawie, starają się raczej łagodzić takie zaczepki, jeżeli już pojawią się sprowokowane przez czytelników, jednak nie jest idealnie. I tutaj, w bastionie dobrego smaku, chciałoby się rzec (i nie przesadzam, moja ukochana polonistka docenia to, jak pisane są artykuły, felietony i recenzje w NEO+, a trzeba napomnieć, że branżowe pisma raczej nie przypadają jej do gustu, oraz to, że nie lubi konsol jako takich, do grania wybiera Klony właśnie), wpadki się zdarzają.

↳ W pełni się z Tobą zgadzam.

Nadszedł czas bym zadał konkretne pytanie, nie wiem, kto mi na nie odpowie, ale mam nadzieję, że odważni (bądź dobrze poinformowani) się znajdą. Czemu zjednoczenie środowisk graczy konsolowych i piecowych nie jest w żaden sposób propagowane, czemu nikt o takim ruchu nawet nie wspomina?

↳ Bo nie ma żadnego ruchu. A polaryzacja środowisk graczy w Polsce sięga znacznie dawniej, niż początki niechęci konsolowo-pecetowej. Ale dorastając najbardziej zajadli zwolennicy jednej czy drugiej platformy łagodnieją w swoim radykalizmie. Jeżeli to stanowi dla Ciebie jakąś pociechę.

Mam oczywiście swoją teorię i omija ona wątki innej mentalności i gustów. Podejrzewam, że są one mocno przereklamowane. Na podstawie obserwacji mojej osoby wnioskuję, iż różnica w tym, czy mam ochotę pobrudzić się smarem, składając PC, lub bawiąc się nim rozwiązywać problemy ze źle działającymi grami, czy bezstresowo zrelaksować odpalając grę jednym naciśnięciem zielonego oka, wynika raczej z nastroju (oraz oczywiście ciekawości tytułu, z którym dane mi jest obcować).

↳ Daj spokój. Nie każdy składa peceta przed każdym zagraniem w gry, w dodatku – sądząc z Twojego opisu – w warsztacie samochodowym. To jest właśnie przykład demonizowania platformy.

Więc można pogodzić granie na tych, wydawałoby się kompletnie różnych platformach. I proszę sobie nie żartować z graczy multiplatformowych. To, że ktoś gra nie tylko na PS2 w Tekkena, nie oznacza, że jest słaby; może wielu mistrzom nie dorównam, ale na pewno łatwo się nie podłożę, a później przy rundce w PGR-a, czy Counter-Strika udowodnię swoją wyższość. Jednak odbiegłem trochę od tematu. Czynnikiem, który stanowi największy problem w pogodzeniu wszystkich stron, (ponieważ tych jest więcej niż konsolowcy i pecetowcy) są wszędobylskie pieniądze. To chęć, z jednej strony, zarobienia jak największej ich ilości przez wielkie firmy, a z drugiej – nasze starania, żeby wydać ich jak najmniej, stanowią główną przeszkodę. Kompy i najnowsze konsole oraz gry na nie, są drogie, to niepodważalny fakt. Łatwość piracenia i koszt gier oraz możliwość samodzielnej naprawy, to największe atuty PC, zaraz za nimi podąża łatwość sterowania w niektórych gatunkach gier, o której konsole ze swoimi padami mogą tylko pomarzyć. Za klockami spod telewizora przemawia łatwość obsługi oraz jednolita specyfikacja techniczna. Ale czy rezygnacja z rzeczy, których jeszcze nie znamy, bo są inne, nie rozumiemy ich z początku, lub po prostu nam się nie chce, usprawiedliwiają nas?
Czy tak mało istotne rzeczy usprawiedliwiają naszą ignorancję? Naszą nienawiść?

↳ Naprawdę – to mija. Nie sądzę, żeby pokolenia nowych graczy nienawidziły jedne platformy, a kochały inne. Kiedy pod polskie strzechy trafiła pięćsettysięczna peesdwójka, konsole weszły do mainstreamu. Przestały być budzącymi skrajne emocje cackami dla wybranych. I tak, jak kiedyś dla posiadacza video jego magnetowid był niemal równorzędnym domownikiem, tak dzisiaj konsola jest tym, czym powinna być. Urządzeniem dostarczającym rozrywki. Bardzo fajnie że zdarzają się – jak w każdej dziedzinie – ogromni fani żyjący swoim hobby, ale zawsze chcieliśmy, żeby konsole weszły do słownika Jasia Kowalskiego (kapelusz z głowy dla Cubitussa). I to się stało. Neo Plus będzie w dalszym ciągu pisać o naszym ukochanym hobby w sposób na jaki zasługuje, ale pamiętajmy, że o ile do niedawna hardcore'owcy stanowili większość graczy konsolowych, o tyle teraz dołącza do nich szara masa. Ta masa, dzięki której peesdwójkę można kupić teraz za szczątek premierowej ceny, która zadziwiająco przypominała tą peestrójkową. Ta masa, dzięki której za pięćdziesiąt złotych można kupić grę na konsolę w dużym supermarkecie, a o pojawieniu się nowej konsoli na rynku poczytać w gazecie codziennej lub usłyszeć w telewizji.

Przecież nie różnimy się kolorem duszy, ani mózgu skoro już o tym mówimy. A nawet jeśli znajdziecie jakiś powód, to czy macie jak wyjaśnić zbrodnię, którą popełniacie względem własnej osoby? Bo właśnie takim czynem jest ograniczanie siebie.
Na koniec, lecz bardzo szczerze, pozdrawiam moją ukochaną polonistkę (która ofiarnie i dobroczynnie uratowała Was wszystkich od mojej padniętej ortografii), oraz całą redakcję wielkiego N (he he), życząc następnych dekad spędzonych przy grach.
Anthor

↳ Dzięki i pozdrawiamy panią profesor. Nauczyciele którzy otaczają swoim profesorskim ramieniem nowe technologie zasługują na nasz i Wasz szacunek. Nigdy zbyt wiele dobrych słów dla nauczyciela – szczególnie jeżeli ma Ci to pomóc w podbiciu oceny w przyszłym roku. ■■

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Witam! Mam Neostradę liveboxa i mam pytanie. Czy mogę dzięki niej pograć z innymi na NDS? Włączam np. Mario, ale nie może znaleźć innych użytkowników. Z góry dzięki!

Nie powinno być z tym problemu – jeśli przeszedłeś przez konfigurację sieciową w NDS i test, to znaczy, że wszystko powinno grać. Czasem faktycznie nie można nikogo znaleźć do gry, ale tam jest kilka opcji – lokalnie i globalnie. Szukaj, nam się na ogół udaje z kimś pościgać, choć nie zawsze.

Siemka, mam pytanko – wiesz może czy w przyszłości ukaże się kolejna odsłona Shadow of the Colossus i na jaką platformę, zajefajna gierka! MaRaS!

Nic na ten temat nie wiemy, oprócz tego, że coś tam sobie dłubią. Platforma – któraś z konsol Sony, bo chłopaki od Colossusa pracują w Sony.

Czy Banan już przebolał to, że przestał być najbarwniejsza postacią N+ na rzecz Grzesia Całka?

BANAN: Znam swoje miejsce w szeregu – byle chabeta z Grzesiem Całkiem się nie pościga. Jezu, przeciez ludzie przerobili go nawet na avatara Kratosa. Kratosa!!!

Witam, mam pytanko: czy Sony Santa Monica pracuje nad kolejną częścią God of War i na jakie konsole?

Oczywiście – God of War 3 zmierza na PlayStation 3, a prequel – God of War: Chains of Olympus, którego opracowuje ekipa Ready At Dawn (twórcy znakomitego Daxtera) niebawem zaatakuje PSP.

Czy są w sprzedaży lub będą telewizory FULL HD o mniejszej przekątnej niż 40 cali?
Dzięki i gratulacje za dobicie do setki!

Najmniejsze FULL HD to 37 cali – na razie technologia nie pozwala umieścić tylu pikseli na mniejszej powierzchni. Powinny być po około 4-5 koła pod koniec roku.

Dołączone do poprzedniego numeru pisma demko God of War 2 tak wymiatało, że postanowiłem wczoraj ją zakupić za all money, jaką miałem na koncie. I nie żałuje, bo gierka jest rewelacyjna i długą na nią czekałem, ale byłem lekko zaskoczony, gdy otworzyłem pudełko, gdyż pisaliście, że God of War 2 jest na dwóch płytach, gdzie na tej drugiej jest mnóstwo dodatków, więc się grzecznie pytam WTF? Czyżby europejska wersja była inna?
Z Olimpu wielkie dzięki za szybką odpowiedź!

Ech, Sony zdecydowało się wydać God of War II w wersji zwykłej i droższej – kolekcjonerskiej. Ta druga nie została wydana w Polsce, a szkoda...

O TYM, ŻE SEKS UCZY. O GRAJĄCYCH W GRY DZIEWCZYNACH I NAGRODACH NOBLA

No i mamy. Numer sto. Kiedy pierwszy raz usiadłem do recenzji gry, miałem 15 lat. Wychodzi więc na to, że się grami zajmuję już 16 lat. Brrr... Dużo jakby.

Przez ten czas przewinęło się u mnie wiele fascynacji i upodobań. Maniakalnie grałem w strzelanki, strategie, symulatory (kiedyś nawet chciałem skolekcjonować wszystkie symulatory, jakie wyszły na komputery – tak, to było możliwe). Najdłużej utknąłem w mordobiciach, do których do dziś mam słabość. Przez ten czas też żwawo gaworzyłem na forach dyskusyjnych (kiedyś tylko na Usenecie), a przewijali się tam ludzie różni. Jedni tacy, co chcieli pogadać, inni zatrollować, inni wili się jak rosówki na haczykach, żeby wyglądać na mądrych. I wyobraźcie sobie, że przez te wszystkie lata, zaglądając na fora, często widzę te same, dziwne opinie. Tytuły gier się zmieniają, możliwości konsol też, a mity konsolowe jak były, tak są. Dziś, podsumowując to wszystko, co widziałem, chcę się podzielić kilkoma mitami, które do teraz od czasu do czasu pojawiają się na forach, a także w pismach (grrr), przede wszystkim zaś w mediach (radio, TV) i jak dotąd nie sprawdziły się wcale, albo sprawdzają się ultra rzadko

Mit 1: W gry grają tylko ludzie młodzi.

Mam w dalekiej rodzinie chłopczyka, który ma 7 lat i pocina w Spidermana. Nie wadzi mu grafika, w której więcej sobie trzeba wyobrażać, niż widać, nie wadzi mu dźwięk w stereo. On po prostu zaprasza kumpli i pocinają. W tę samą grę, przechodzą ją już 7 raz i wciąż takie same wrzaski ekscytacji słychać z pokoju, jak wtedy, kiedy kończyli ją po raz pierwszy. Z drugiej strony większość ludzi, z którymi gram ja, to osoby ode mnie starsze. Mój najstarszy kumpel do gier (hello, Kay) ma 55 lat, dwie córki na wydaniu (hello, córki Kaya), a tata pocina żwawo. Inny mój znajomy gra z synem regularnie. Grają w sieci, ojciec uczy syna, pomaga mu i – co śmieszne – opłaca konto w grze MMORPG, za to synek musi ojcowej postaci codziennie po szkole zbierać kasę. Czyli realna kasa za wirtualną. Tak więc, kiedy widzę w TV, że pokazują grę i marudzą, że to nie dla dzieci, zastanawiam się czemu nie pokazują pornosów i nie robią awantury, że to nie dla dzieci. W gry grają też ludzie dorośli. Proste przecież.

Mit 2: Gry mogą być komercyjne i niekomercyjne.

Niekomercyjne gry to takie, które kupi mało ludzi, a twórcy je zrobili dla przyjemności. Heh... Cóż – każda gra jest inwestycją firmy. Ma się zwrócić. Jeśli wkład finansowy w grę (ludzie, biura, promocja) jest większy, niż zwrot kasy za to ile ludzie tej gry kupią, to jest to niewypał. Mało tego – zwrot musi być kilkukrotnie większy niż kasa wsadzona – firma ma się rozwijać, a nie po prostu przetrwać. Tak więc nie ma czegoś takiego jak gry niekomercyjne. Są tylko nietrafione produkty. Każda gra jest komercyjnym produktem.

Mit 3: To świetnie, jak dziewczyna chłopaka, który gra na konsoli, też gra.

Nieprawda. Jeśli gra dużo – masz przewalone, z uzależnioną nie pogadasz, nigdzie nie pójdziesz, nie zainteresujesz. Jeśli gra mało – może równie dobrze nie grać wcale. Jeśli nie gra wcale – wiadomo. Mam wrażenie, że część ludków żyje w przeświadczeniu, że dziewczyna, która gra na konsoli, gra tylko wtedy, kiedy nam się podoba, nie potrzebuje zainteresowania, a w ogóle w międzyczasie się robi na bóstwo, znosi kanapki, toleruje najazdy kumpli i żyje tylko po to, żeby dopingować nas do kolejnych sukcesów. Figa z makiem. Zdecydowanie większym skarbem jest laska, której mało przeszkadza, że gra się na konsoli, bo potrafi się sama czymś zająć (np. poczytać, pokolekcjonować coś, cokolwiek), a znad zajęć łypie jak nam idzie.

Mit 4: „Nikomu nie znany zespół zrobi nagle grę hitową!"

Hę, proszę? Nie ma takiej opcji. Tak jak nie ma opcji, żeby ktokolwiek osiągnął cokolwiek sam w nauce. Nagrody Nobla przyznaje się symbolicznie szefom zespołów. Za organizację współpracy. Nauka, tak jak i gry, to zajęcie grup ludzi. Nikt sam nic nie osiągnie. Kojima, Itagaki – to są ludzie, którzy zaledwie pchnęli innych do pracy. Molyneux, czy Chmielarz też. Zapytajcie ich ile by byli sami w stanie zrobić. Ponieważ jest to proces złożony, nie można go wyssać z palca. Dobra gra, to efekt doświadczenia i wynikowa tego, co zespół umie i ile ma czasu. Powiedzieć, że ktoś bez doświadczenia potrafi zrobić dobrą grę, to jak sądzić, że ktoś, kto nie umie jeździć na rowerze, wsiądzie i pomknie niczym Szurkowski.

Mit 5: Gry uczą i są wybitnym narzędziem edukacyjnym.

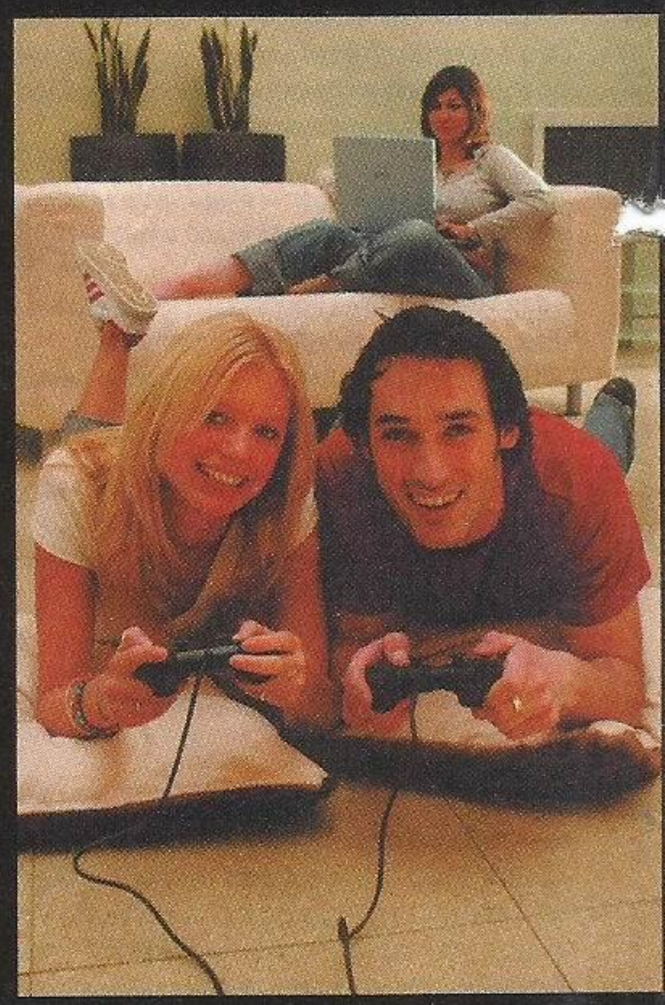
Akurat. Gry niczego nie uczą bardziej, niż inne czynności. Np. gotowanie. Gotowanie uczy porządku, estetyki, wyrabia gust, smak, pozwala błysnąć w towarzystwie, uczy empatii (bo trzeba wiedzieć co komu ugotować), uczy asertywności, znoszenia krytyki, wnikliwości. Uczy też fotografia, uczy też regularne uprawianie seksu, uczy szkoła, film, komiks, książki. Wszystko uczy. Znajomi też. Gry się specjalnie niczym nie różnią. Gotowanie może podobnie doprowadzić do rozpaczy, seks też, książki mogą zabijać całe narody, filmy też (vide robione na zlecenie Goebbelsa). Gry się niczym specjalnie nie wyróżniają. Są bardzo nijakie, jak i reszta czynności. Jak trafią na zdolnego, to go czegoś nauczą. Ale większość osób się po prostu przy nich resetuje.

Mit 6: Przeciwnicy w grze mają sztuczną inteligencję.

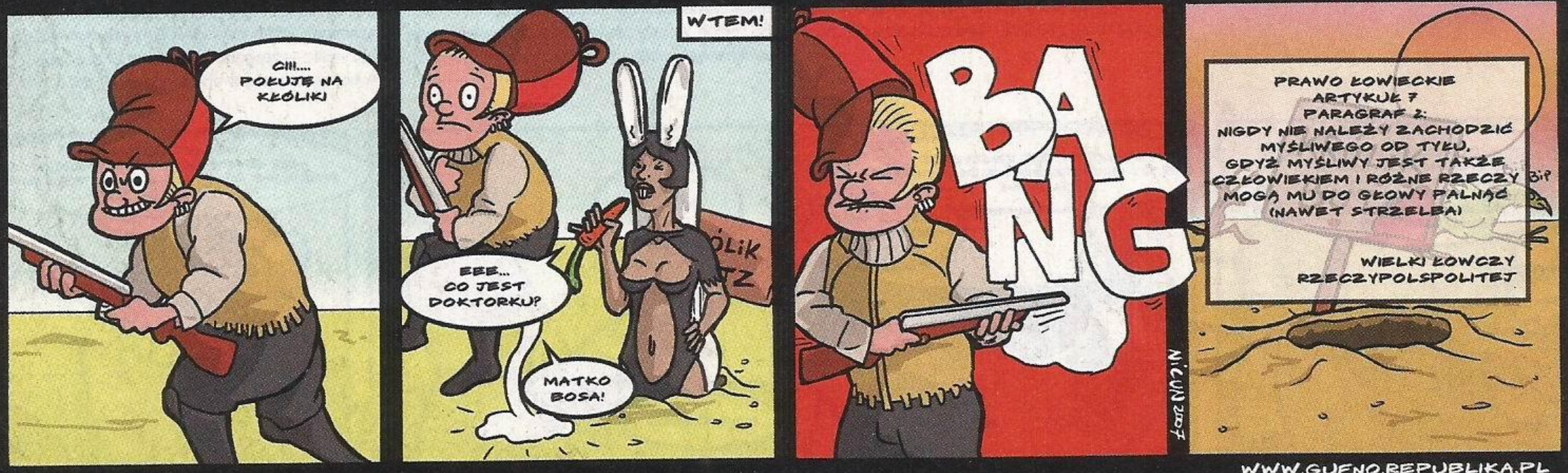
Aua... Nie ma czegoś takiego jak inteligencja w grach. Nawet teoretycznie nie może być, bo nikt nie wie jak inteligencja działa, więc co dopiero jak ją skopiować. Inteligencja w grach to to, że przeciwnik nie biegnie na nas na rympał? No, bałagan. Inteligencja to to, że jak stoi karabin maszynowy, to przeciwnik podejdzie i go użyje? Najinteligentniejsi przeciwnicy w grach są tak obrzydliwie prosto oskryptowani, że jeśli podejdziecie do analizy gry od tej strony, zobaczycie, że robią zawsze to samo i tak samo. Mówienie o tym jako o inteligencji? Pantofelek jest psychologicznie miliardy razy bardziej inteligentny niż przeciwnicy w grach.

Miejsce mi się kończy. Więc się już zamknę. Mam jeszcze na podorędziu kilka mitów do obalenia, jeśli temat się przyjmie, to skończę w następnym numerze. Jeśli nie, to będzie o czym innym. Póki co, ciekawi mnie czy w jakikolwiek sposób wpłynę tym tekstem na bieg historii i czy przypadkiem za rok na forum nie przeczytam, że „o, kurczę, toż to nie jest komercyjna gra zupełnie! To jest sztuka!" i zaszlocham sobie serdecznie.

■■ **Grabarz**



NAGRODY NOBLA PRZYZNAJE SIĘ SYMBOLICZNIE SZEFOM ZESPOŁÓW. ZA ORGANIZACJĘ WSPÓŁPRACY. NAUKA, TAK JAK I GRY, TO ZAJĘCIE GRUP LUDZI. NIKT SAM NIC NIE OSIĄGNIE. KOJIMA, ITAGAKI – TO SĄ LUDZIE, KTÓRZY ZALEDWIE PCHNĘLI INNYCH DO PRACY



NIE WYPUŚCISZ Z RĘKI

PSP TERAZ TYLKO 669 ZŁ

www.playstation.pl
www.yourpsp.pl

PlayStation®Portable

PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

PlayStation®2

ZAWIERA 18 POLSKICH PIOSENEK!

W każdym z nas kryje się SingStar

Zaproś przyjaciół do pojedynku na muzykę pop. Nieważne czy czujesz się klasycznym artystą estradowym, czy urodzonym showman'em - chwyć za mikrofon i rozpocznij imprezę. Dołącz do największych gwiazd muzyki pop i śpiewaj by wygrać. Zadziw siebie i przyjaciół. Która z gwiazd SingStar to Ty?

singstar.eska.pl

singstar

12+
www.pegi.info

SingStar® Pop Hits ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. SingStar and the SingStar logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. "PS2" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.